

INTRODUCCIÓN 4

HISTORIA DE LA CONTIENDA NAVAL 6

Hechos actuales 6

Guerra en los mares 6

Del mar al espacio 7

Un nuevo orden mundial 8

la colonización de las estrellas 9

las naciones interestelares 9

la era de la guerra 10

Nacimiento de la liga Estelar 11

Fin de una era 11

El éxodo 13

Fundación de los Clanes 13

las Guerras de Sucesión 14

El cuerpo de exploradores 15

Reanudación de las hostilidades 16

la invasión de los Clanes 16

Radstadt 17

Tukayyld 18

TECNOLOGÍA NAVAL 19

Naves de descenso 19

Sistemas de las naves de descenso 19

Naves de salto 21

Sistemas de las naves de salto 23

Naves de guerra 25

Cazas 26

Armamento 26

Armas balísticas 26

Armas de energía 27

Construcción de embarcaciones 28

Cazas 28

Naves de descenso 28

Naves de salto y de guerra 28

Estaciones espaciales 29

las armadas de los Clanes 29

ESCENARIOS DE BATTIESPACE 31

BATTIESPACE /FUNDAMENTOS

DE: Nicholas Hallarn-Coyne, Precentor V-Eta

A: Cadetes de la Real Academia Militar de Sandhurst

FECHA: 23 de septiembre del 3056

Saludo a los guerreros de la verdadera visión de Blake. Este informe secreto proporciona una comprensión del combate naval, vital para la óptima eficacia de la Guardia de Com, la mejor esperanza de resistencia, de la Esfera Interior, frente a la depredación de los Clanes invasores. Todos los cadetes de la Guardia de Com deben leer este informe. Aunque muchos cadetes servirán en las ramas de infantería, blindados, o BattleMechs de la Guardia de Com, debe tenerse en cuenta el importante papel que desempeñan los pilotos y tripulaciones de las naves de salto, las de descenso, las de guerra y los cazas aeroespaciales, ya que pueden proporcionar ventajas a los miembros de las demás ramas del servicio militar. Nunca debe olvidarse que los combates, en el vacío del espacio, llevados a cabo por los pilotos contra el enemigo, pueden dar vía libre o impedir que las fuerzas terrestres puedan alcanzar la superficie de un planeta.

Como resultado de la batalla de Tukayyid en el 3052, donde muchos bravos guerreros de la Guardia de Com sacrificaron sus vidas para detener a los Clanes invasores en su sangriento avance hacia la Tierra, el servicio aeroespacial ha dado un paso para asumir

una mayor participación en la carga militar de ComStar. A medida que nuestras fuerzas terrestres se recobran lentamente del castigo recibido en Tukayyid, el una vez desatendido cuerpo aeroespacial continúa proporcionando niveles crecientes de apoyo a las divisiones terrestres restantes, interceptando y enfrentándose, siempre que es posible, con las fuerzas enemigas antes de que estas supongan una amenaza para las tropas terrestres. A pesar de la victoria obtenida en Tukayyid, la Guardia de Com no puede dormirse en los laureles. Con Tukayyid se consiguió frenar la invasión de los Clanes durante una tregua de quince años, de los cuales ya han transcurrido cinco. Antes de que finalice la tregua y los Clanes reanuden su avance hacia la Tierra en lo que ellos llaman el Stecelkes-Nomen, el año del juicio, la Guardia de Com debe cumplir dos tareas vitales. Debemos reconstruir nuestras fuerzas, forjando todos los cuerpos de la Guardia de Com en un arma que los Clanes no podrán superar, y debemos utilizar las fuerzas a nuestra disposición para llevar el combate hasta los Clanes invasores.

A tal fin, los Cuerpos de Exploradores de ComStar han comenzado recientemente una empresa colectiva junto con el coordinador Theodore Kurita del Condominio Draconis, para descubrir y destruir la capacidad de entrar en combate de aquellos dejados atrás en los mundos hogares de los Clanes. Incapaz de reunir el entusiasmo y las tropas necesarias para tal exploración por parte de sus camaradas Lores Sucesores, el coordinador, sabiamente, se dirigió a ComStar encontrando a un aliado dispuesto.

Como ciertos individuos situados en puestos importantes en la SRCD creen que las fuerza de la Casa deben desplegarse defensivamente y no de forma ofensiva, el coordinador ha formado su fuerza de ataque con unidades mercenarias, manteniendo la empresa colectiva militar

ComStar/Condominio en el más estricto secreto, del cual sólo tienen conocimiento sus comandantes de más confianza. Cadetes, no necesito recordar que esta empresa debe permanecer en secreto si queremos tener una esperanza de éxito.

Tanto si los Cuerpos de Exploradores triunfan en su misión como si no, las fuerzas de combate espacial de la Guardia de Com deben decantar el balance de cualquier batalla a nuestro favor, utilizando las capacidades únicas de la contienda naval para eliminar las ventajas actuales del enemigo de tamaño, velocidad y tecnología. Debemos atacar los puntos débiles de los Clanes, especialmente sus rutas de suministros y centros de mando. Utilizando nuestras naves de guerra, naves de salto, naves de descenso y cazas a sus plenas capacidades, la Guardia de Com debe destruir la capacidad de lucha de los Clanes antes de que puedan aprovecharse de la diferencia tecnológica aún existente entre las fuerzas de los Clanes y la Esfera Interior. Mediante la completa integración de todas las armas de la Guardia de Com, desde

- ~- las naves de guerra hasta los BattleMechs,

ComStar puede defender a la Esfera Interior con una fuerza unificada capaz de enfrentarse a cualquier amenaza en la superficie, en la atmósfera, o en el espacio. El combate espacial juega un papel vital en dicha fuerza, por lo que todos los soldados de la Guardia de Com deben poseer un conocimiento completo de los principios de la contienda naval.

Este informe incluye un examen de la historia de la contienda naval desde la antigüedad hasta la crisis actual. El capítulo empieza con un análisis de la

situación actual en la Esfera Interior,  
proporcionando un marco de referencia  
para los hechos pasados. También contiene  
una completa descripción de la tecnología actual para cada clase  
de nave, desde las técnicas de propulsión a las armas de última generación.  
Cada capítulo de este informe incluye información actualizada sobre  
los Clanes, recibidos mediante aquellos agentes todavía en su lugar y capaces  
de completar sus misiones, incluso en el actual estado de desorden.  
Este informe también proporciona escenarios, basados en enfrentamientos  
históricos, permitiendo a los cadetes explorar la utilización de las  
naves en las acciones militares desarrolladas en el espacio profundo. Los  
capítulos finales de este informe proporcionan especificaciones para todas  
las unidades espaciales y aéreas actualmente en servicio en la Esfera  
Interior, incluyendo las unidades de los Clanes.  
Deben leerse con detenimiento todos los capítulos de este informe.  
Sólo mediante la utilización de todos los recursos disponibles, para mejorar  
nuestra habilidad, se conseguirá que la Guardia de Com tenga una  
oportunidad de aguantar el renovado asalto de los Clanes, deteniéndolo  
mediante una guerra relámpago llevada a cabo por la Esfera Interior. La  
supervivencia de la Esfera Interior depende de ComStar y sus nobles  
guerreros.

=----- BATTUSPACE

## FUNDAMENTOS

¡"

Este capítulo proporciona una breve historia de la contienda naval  
desde los inicios de la utilización de las embarcaciones marítimas con fines  
bélicos hasta el estado actual de los conflictos militares desarrollados  
en el vasto océano del espacio. Este capítulo también discute hechos actuales  
de la Esfera Interior y su efecto sobre la actual estructura militar y  
su nivel de producción.

En los últimos dos años, varios hechos perturbadores han dado nueva

urgencia a los planes de los Estados Sucesores para el desarrollo y producción de naves de guerra. Durante el 3054 y el 3055, unos renegados de los Clanes, disfrazados como una banda de piratas, invadieron la Mancomunidad Federada utilizando dos naves de guerra, una fragata de la clase Congress y un crucero de combate de la clase Black Lion. El también llamado Corsario Rojo y su banda de traidores luchó en varias batallas contra los mercenarios de los Demonios de Kell y las fuerzas del Clan Lobo, perdiendo una nave de descenso Overlord a manos de los ataques aeroespaciales de los Demonios de Kell en un enfrentamiento naval que tuvo lugar en el mundo de Zanderij. Después de una derrota aplastante en la superficie del planeta de Arc-Royal, los traidores huyeron al planeta Elissa en la zona de ocupación de los Clanes, lugar hasta donde las fuerzas de los Demonios y del Clan Lobo los persiguieron y aplastaron. Las actividades del Corsario Rojo probaron que por lo menos alguien procedente de los Clanes no vio deshonor alguno en utilizar naves de guerra contra la Esfera Interior.

En mayo del 3055 comenzaron a surgir rumores de un enfrentamiento naval librado en el sistema Luzerne, en el interior de la zona de ocupación del Clan Jaguar de Humo. Aunque los informes son contradictorios, una unidad independiente que opera con la aprobación tácita de la SRCD aparentemente montó una incursión desde una fortaleza de la guerrilla del Condominio en Wolcott. Las razones de la incursión y los posteriores enfrentamientos permanecen inciertas, pero la SRCD consideró la misión de prioridad suficiente como para enviar cuatro naves de descenso, incluyendo una de la clase Achilles, para apoyar la incursión. Parece ser que los Jaguares también se tomaron en serio la incursión; el comandante del Cuarto Cúmulo Provisional de Guarnición estacionado en Luzerne pidió apoyo aeroespacial adicional de la Segunda Guardia de Jaguares estacionada en Schuyler. Si los rumores son ciertos, el Condominio puede haber adelantado más de lo esperado en su programa de desarrollo de una nave de guerra. Actualmente, la fragata Draconis clase

Kyushu se programó para iniciar las pruebas en los nuevos astilleros de Dieron hacia finales del 3057, coincidiendo con las pruebas iniciales del verano del mismo año llevadas a cabo en los astilleros de Galax para la corbeta de la clase Foxde la Federación de Soles. Los informes no confirmados, indican que los Irregulares de Rhonda Snord utilizan las instalaciones del Camelot Command en Nébula Oscura para construir un crucero de batalla de la clase Black León, pero aún cuando las instalaciones sobrevivan a los ataques de los Halcones de Jade, es inverosímil que este navío pueda ser botado antes del 3065.

En marzo de este año, los servicios de inteligencia de la Mancomunidad Federada frustraron un intento de sabotaje contra las nuevas fábricas de navíos de Boeing en Galax. Un empleado de Woodlake Associates, un contratista que trabajaba sobre los paneles de colectores solares, había hecho modificaciones peligrosas en el sistema de almacenaje de energía, aparejando células clave de energía que causarían una terrible explosión cuando los niveles de energía alcanzasen el 95 por ciento. Si se hubiesen llevado a cabo las pruebas finales del sistema de almacenaje tal como estaba planificado hacia finales de mes, la explosión podría haber destruido, fácilmente, toda la estación. La propia Secretaría de Inteligencia interrogó al empleado, Timothy Barnes, un nativo de Syrma, antes de condenarlo a la prisión de alta seguridad en Bonneau. La razón para el sabotaje permanece incierta, pero por el hecho de que el mundo natal de Barnes esté tan cerca de Skye, parece probable que se trate de un móvil político.

En otro desarrollo potencialmente disociador, el capitán general Thomas Marik ha creado recientemente a los Caballeros de la Esfera Interior, aparentemente en un intento de crear una clase de MechWarriors leales a su persona en lugar de a los diversos principados de la Liga de Mundos Libres. Espera embaucar a los gobernantes de cada estado de la Liga utilizando esta fuerza en lugar de las fuerzas militares existentes en los Mundos Libres, para así solidificar su dominio sobre los reinos de esa

Casa. Sin embargo, parece que de forma deliberada o inadvertida ha excluido de esta organización a los pilotos aeroespaciales y a las fuerzas convencionales, por ello puede que encuentre el mismo destino que el ocurrido a Peter Davion cuando intentó fortalecer a uno de los brazos militares a costa de los otros. No podemos estar seguros de hasta qué punto Thomas Marik está siendo presionado para realizar estos cambios, particularmente a través de la influencia de Caballeros de la Esfera Interior hambrientos de poder tales como Paul Masters, quien recientemente se nombró a sí mismo líder del Señorío de Gibson. La situación militar en la Liga de los Mundos Libres es un inquietante entrelazado de inciertas alianzas que puede tener consecuencias devastadoras. Además, los agentes ROM de ComStar informan que las fuerzas aliadas con la Palabra de Blake utilizaron armas nucleares tácticas durante las batallas por Gibson en marzo del 3055. Estas tétricas noticias demuestran las profundidades a las que elementos de la Liga de los Mundos Libres se hundirán bajo la maligna influencia de la Palabra de Blake. ComStar sólo puede esperar que la Palabra de Blake no consiga construir o robar naves de guerra en un próximo futuro.

La utilización por primera vez de embarcaciones con fines militares se atribuye a Menes el Combatiente, uno de los primeros faraones egipcios; utilizó balsas de papiro para transportar tropas durante su conquista de Egipto aproximadamente en el 3500 a. C. Pero no fue hasta el reinado del Faraón Ramses 111, dos mil años después, en que fue botado el primer navío especialmente diseñado para el combate. Durante los tres siguientes milenios, los comandantes utilizaron principalmente los navíos como transportes de tropas, y las cubiertas destinadas al combate entre guerreros entrenados de ambos bandos dominaron las pocas grandes batallas navales que tuvieron lugar. Las primeras armas burdas a bordo de una embarcación aparecieron en el quinto siglo antes de Cristo, pero la mayoría de las batallas aún se decidían mediante el abordaje hasta que los romanos desarrollaron armas embarcadas lo suficientemente sofisti-



## FUNDAMENTOS

talla del Mar de las Filipinas, y la avasalladora victoria americana pasó a llamarse "Gran Tiro al Pavo en las Marianas». La segunda mitad del siglo XX vio la refinación constante de la tecnología naval, los reactores de fisión nuclear reemplazaron al vapor, los misiles sustituyeron a los cañones, y disminuyó la venta al por mayor de embarcaciones blindadas a medida que la potencia destructiva de las armas iba en aumento. Hacia finales de este turbulento siglo, la mayoría de las embarcaciones llevaban una o dos aeronaves (normalmente se trataban de NDAV). También surgió una clase específica de portaaviones, frecuentemente llevando más de un centenar de aeronaves. El combate en el mar, librado con misiles y aeronaves cada vez más sofisticados, frecuentemente tenía lugar sin que las fuerzas enfrentadas estuviesen en alcance visual. El día del cañón, e incluso el del acorazado y las naves de guerra parecía haber llegado a su fin.

La carrera para situar a un ser humano en órbita, la construcción de estaciones tripuladas y los descensos en la Luna y en otros planetas llegaron a ser un campo de batalla destacado en la Primera Guerra Fría entre los imperios americano y soviético. El fin de la Primera Guerra Fría en la década de 1980 forzó a ambos estados a un drástico recorte en los programas espaciales, por lo que en 1994 sólo permanecía en construcción un proyecto importante y totalmente respaldado: la construcción conjunta de americanos, europeos y japoneses de un enorme complejo industrial en el espacio llamado Estación Crippen, prevista su finalización para el 2004.

El fin de la Primera Guerra Fría también

trajo consigo enormes cambios políticos,  
el más notable de los cuales fue la  
disolución del Pacto de Varsovia y la  
Unión Soviética a principios de la década  
de 1990. En esos primeros días de libertad  
embriagadora, pocos previeron los  
horrores que se avecinaban. A lo largo de  
la década, reformas políticas y económicas  
en la anterior URSS y en sus satélites  
europeos del Este se luchó en constantes  
acciones por la retaguardia contra  
( la línea dura reaccionaria de las fuerzas  
.: comunistas. La línea dura y radical,  
ayudada por el alboroto económico y la  
recesión mundial, finalmente triunfaron  
estableciendo la República de Rusia. En  
1997, el tercer intento de golpe contra el  
gobierno reformista en Moscú triunfó finalmente,  
y condujo a un breve resurgimiento  
del viejo estilo, de la Unión Soviética  
comunista. Cogidas desprevenidas  
en medio del desarme, las naciones de la  
OTAN pudieron hacer poco más que mirar  
cómo los soviéticos frenaron la retirada de las fuerzas del Ejército Rojo  
de los antiguos países del Pacto de Varsovia. Sólo el desorden económico  
de la rebelión impidieron al régimen comunista de las repúblicas socadas  
como para derrotar a la flota, numéricamente superior, de Cartago.  
Posteriormente, los militares descubrieron que el bombardeo a largas  
distancias de barras de hierro, proyectiles incendiarios y cal viva en  
polvo podían diezmar una embarcación antes de realizar el abordaje, facilitando  
el trabajo del marinero combatiente. La batalla de Sluys, confrontación

en la costa de Flandes en el año 1340 d.C. entre fuerzas inglesas y francesas, proporciona un ejemplo clásico de contienda naval por bombardeo, en el que Eduardo 111 de Inglaterra diezmó a los franceses con una táctica salvaje de bombardeo/abordaje. Las flotas de las grandes potencias mundiales realizaron un salto tecnológico con el advenimiento del cañón embarcado hacia finales del siglo XV. Sin embargo, las tácticas de los primeros tiempos prevalecieron hasta que la Armada española fue derrotada por los ingleses en el 1588, lo que probó las ventajas de los cañones más pequeños y mejor equilibrados y las naves más maniobrables.

La era de vela y cañón predominó hasta las tres primeras décadas del siglo XIX, culminando en la batalla de Navarino en 1827, en la que una flota anglo-rusa-francesa de 26 buques derrotó a los 65 de la flota turca en el sur de Grecia.

El fin de las guerras napoleónicas dio paso a la siguiente revolución naval importante. La adición de una máquina de vapor permitió que los buques maniobrasen incluso cuando hubiese calma, terminando así la época de los grandes veleros. En las postrimerías de la primera mitad del siglo XIX, casi no se construía ningún velero, y los pocos que fueron construidos disponían de una máquina de vapor que era la principal fuente de propulsión. En estas embarcaciones, las velas eran relegadas a la utilización en caso de emergencia.

Hacia la década del 1850, la mayoría de los astilleros construían navíos con capas de blindaje metálico sobre el casco del buque, para proporcionar protección contra los disparos del enemigo. Pero a principios del siglo XX, estos también llamados buques blindados dieron paso a

las embarcaciones fabricadas exclusivamente de metal. Estos buques también utilizaron las máquinas de vapor y ostentaron armas, montadas en torretas, mucho más manejables y precisas que las de sus predecesores. Este período también vio la primera utilización de la aviación naval, principalmente como reconocimiento para las baterías navales, pero también como bombarderos. Naves como el Aireo D.H.G. y el Sopwith Cuckoo vieron la acción defendiendo zonas costeras durante la Primera Guerra Mundial. En la Segunda Guerra Mundial, veinte años después, apareció el poder aéreo propiamente dicho, utilizado tanto para atacar como para defender las embarcaciones navales. En la batalla de Cabo Matapan, acorazados británicos utilizando aviones de reconocimiento naval, bombarderos, y haciendo amplio uso del radar, consiguieron hundir a cinco acorazados de la flota italiana, lo que representó el primer ejemplo del enorme poder destructivo del trabajo conjunto de aeronaves y acorazados. Los portaaviones americanos y japoneses decidieron la ba-

#### FUNDAMENTOS

lanzar una guerra contra el Oeste, militarmente debilitado. En su se decidieron por otra guerra fría.

La Segunda Guerra Fría se alargó desde el año 1947 hasta el 2005, ambos lados se equilibraron sobre el borde del Armagedón. Los rápidos programas de rearme lanzados por la OTAN y la URSS muy real la posibilidad de una Tercera Guerra Mundial, evitada por la

ascensión al poder de Oleg Tikonov en el 2004. Al igual que había hecho casi veinte años antes su predecesor Gorbachev, el liberal Tikonov alejó mundo del holocausto nuclear y dio fin a la Segunda Guerra Fría. En su primer año de mandato, Tikonov refrenó el poder militar y en el 2005 reinició las relaciones con el Oeste. Aunque agradecida por la vuelta a la cordura, la OTAN continuó protegiéndose de la posibilidad de una renovada agresión soviética; para protegerse de los errores cometidos en las décadas anteriores, hacia mediados del 2005, los aliados occidentales pusieron en órbita a la Estación Crippen. Aunque nominalmente se trataba de un satélite de fabricación industrial, la estación también sirvió como corazón de la nueva Red Occidental de Defensa Orbital, o RODO. Basándose en la iniciativa de Defensa Estratégica de la década del 1980, este sistema de defensa de misiles balísticos estacionado en el espacio contenía sistemas de detección electrónica, de seguimiento, de interferencias, así como también armas energéticas de alta potencia.

En enero del 2011, el presidente Oleg Tikonov firmó los Acuerdos Tikonov, pidiendo ayuda financiera formalmente a los Estados Unidos para reconstruir la economía en bancarrota de la Unión Soviética. A cambio de esta financiación, Tikonov acordó establecer en un plazo de cinco años elecciones justas y abiertas. Cuatro horas más tarde del día de la firma de los acuerdos, un musulmán fanático, llamado Mustafa Khemar Rhasori, asesinó a Tikonov y a su familia al detonar una bomba en su automóvil oficial. Como resultado, estalló una lucha por el poder en el Kremlin, y en marzo los nacionalistas ucranianos habían tomado Kiev y declararon su independencia de Moscú, Enfrentándose a la perspectiva de que las demás repúblicas podrían seguir el ejemplo, revocaron su breve independencia, cuando el director de la KGB, almirante Sergei Tarantoff, implantó la ley marcial en un intento en vano de detener la desintegración de toda la Unión. Esta táctica de mano dura desencadenó la Segunda Guerra Civil Soviética.

El combate que tuvo lugar hace más de un millar de años, la Segunda

Guerra Civil Soviética, proporcionó el impulso para el primer combate en el espacio. La enorme división militar soviética en facciones liberales y conservadoras, los planes de la OTAN de intervenir por parte del lado liberal, tramando un audaz asalto lanzado a través del puerto letón de Riga. Debido a todo ello, en enero del 2014, los comandantes soviéticos del grupo radical tuvieron pánico e intentaron impedir la intervención de la OTAN lanzando un ataque preventivo con misiles contra objetivos del Oeste.

La Red Occidental de Defensa Orbital (RODO), con la Estación Crippen por núcleo, localizó y destruyó a todos los misiles lanzados. Aunque primitivo para los patrones modernos, esta primera batalla espacial se demostró crítica para la supervivencia de la humanidad.

En el mismo año, la intervención de la OTAN originó el mayor combate naval de superficie librado en la Tierra. La Flota Norte Soviética intentó impedir que la OTAN desembarcase en el Báltico y en la península de Kola, y en este proceso destruyeron Riga con armas químicas. Esta atrocidad escandalizó a ambos bandos, y los conservadores se sometieron

a lo inevitable. En el mes de marzo terminó la guerra.

En el 2016, las naciones de la Alianza Occidental formaron la Alianza de Mando Espacial, instalando sus cuarteles generales en la Estación Crippen. La estación sirvió como lugar de lanzamiento para misiones de exploración a la Luna y Marte; estos esfuerzos dieron lugar a un asentamiento lunar en diciembre de ese año. La primera misión a Marte fue lanzada en el 2017.

En el 2018, dos científicos de Stanford llamados Thomas Kearny y Takayoshi Fuchida empezaron a publicar una serie de artículos sobre las posibilidades del viaje hiperespacial. Basándose en anomalías observadas por ellos durante su trabajo en reactores de fusión, estos dos hombres postularon que si se pudiese generar un campo de energía de propiedades específicas, se podría superar la velocidad de la luz, pudiendo realizar un transporte instantáneo entre dos puntos del espacio. Como sus hipótesis entraron en conflicto con la física einsteiniana aceptada, la comunidad científica ridiculizó su trabajo y acosó a los dos hombres desde sus respetables posiciones en el mundo de la investigación científica.

Tuvo que transcurrir casi un siglo antes de que posteriores descubrimientos reivindicaran los principios de Kearny-Fuchida sobre el hiperespacio.

Los inicios del siglo XXI, trajeron el desarrollo del reactor de fusión, seguido rápidamente por un sistema propulsor que funcionaba con energía de fusión. La primera nave interplanetaria, el AS Columbia, fue botado de la Estación Crippen el 12 de octubre del 2027. Impulsado por el nuevo reactor de fusión, el Columbia sólo tardó 14 días en llegar a una órbita alrededor de Marte. La Alianza utilizó este adelanto tecnológico para establecer bases a lo largo de todo el sistema terráqueo, incluyendo bases permanentes sobre la Luna y Marte. La Alianza también lanzó misiones científicas a Júpiter, Saturno, y al cinturón de asteroides, ampliando de forma considerable el conocimiento humano sobre el espacio y el viaje espacial. En el 2028, los científicos y el Parlamento de la Alianza establecieron el Programa Magallanes, un proyecto ambicioso para construir

naves interestelares no tripuladas, propulsadas con energía de fusión, y enviarlas a explorar otros sistemas estelares. Se construyeron y lanzaron ocho sondas entre el 2029 y el 2034; en el 2050, tres de las naves del proyecto Magallanes habían proporcionado a los científicos terrestres la evidencia de mundos habitables fuera del Sistema Solar. Desafortunadamente, el impresionante coste de construir y equipar una nave tripulada, para explorar estos recién descubiertos mundos habitables, prohibió la exploración inmediata. No fue hasta cincuenta años después que un ser humano pudo viajar a un planeta ajeno al Sistema Solar.

A medida que se acercaba el fin del siglo XXI, la Alianza Occidental se renombró a sí misma Alianza Terrestre para reflejar la unidad del planeta. Sin embargo, aún entonces existían rumores de descontento contra las naciones más ricas por parte de las más pobres, lo que no era más que el presagio del alboroto que iba a suceder. Las naciones más pobres se resintieron de la inmensa cantidad de dinero empleada en tecnología y exploración del espacio, pero la investigación seguía. Los refinamientos en la tecnología existente, especialmente en la metalurgia y en la construcción de vehículos espaciales, permitió a la Alianza construir una pequeña

flota de naves con energía de fusión equipadas con láseres y armas de proyectiles insertadas en sus cascos. Aunque toscas y rudas para los patrones modernos, estas embarcaciones armadas probaron ser sumamente efectivas en la labor policial de las cada vez mayores líneas espaciales.

En el 2102, los investigadores de las universidades de Auckland y Ottawa redescubrieron y reivindicaron las Matemáticas Gravíticas PanDimensionales de Kearny y Fuchida. Tras un debate de catorce meses, la Alianza aprobó respaldar el Proyecto Deimos, un intensivo programa para construir la primera nave espacial más rápida que la luz. A pesar de las protestas y la inquietud política adicional provocada por el costo del proyecto, Deimos sobrevivió y el buque prueba del proyecto abandonó su



amarre el 28 de agosto del 2107. Remolcado hasta un punto específico del espacio al norte de Sol (llamado punto de salto cenít; esta distancia se encontraba lo suficientemente alejada del Sol y de otros planetas para que la embarcación pudiese «saltar» y no fuese despedazada por las fuerzas gravitatorias), la embarcación iba a «saltar» por medio del campo hiperespacial Kearny-Fuchida al punto sur del Sol (el punto de salto nadir). A las 12:00 AM HMG del 3 de septiembre, la nave realizó su viaje inaugural, saltando desde el punto de salto cenit de la Tierra hasta el punto nadir en menos de un minuto. Al probarse el funcionamiento de esta tecnología, los científicos empezaron a preparar un viaje hiperespacial tripulado. En febrero del 2108, Raymond Bache fue el primer ser humano que viajó a través del hiperespacio, propulsado por el recién bautizado reactor Kearny-Fuchida. Únicamente sufrió leves mareos y náuseas; el éxito del experimento alentó a los científicos de la Alianza para seguir con la siguiente fase del proyecto Deimos.

El 5 de diciembre del 2108, el TAS Pathfinder hizo su salto histórico a Tau Ceti. Bajo el mando de Norm McKenna, la tripulación aterrizó sobre el mundo de Tau Ceti IV, un planeta tan parecido a la Tierra que los recién llegados lo rebautizaron como Nueva Tierra. Ante la escasez de las naciones más pobres de la Alianza Terrestre, el Parlamento de la Alianza inmediatamente invirtió dinero en la construcción de una flota de naves estelares para colonizar Nueva Tierra. En el 2116, la humanidad había establecido su primera colonia extra solar en Nueva Tierra. La Alianza inmediatamente reconoció los potenciales problemas de mantener el control sobre las colonias interestelares y autorizó la formación de seis naves de salto para la Armada Espacial Terrestre en el 2120. La primera nave de salto militar, el TAS Charger, surgió de los astilleros Terrestres el año 2122.

La emigración de la Tierra llegó a ser inmensa durante los siguientes cien años. En el 2235, la humanidad había establecido 600 colonias en una esfera de 120 años luz de diámetro alrededor de su mundo natal, pero

la dificultad de las comunicaciones en tan vastas distancias interestelares, hicieron impracticable el gobierno de tal imperio desde una locación central. En el 2236, una coalición de las colonias más alejadas encabezadas por el mundo de Denebola se declararon independientes de la Alianza Terrestre. Esta rebelión, también llamada «Rebelión de los Límites Exteriores», perduró desde el 2235 al 2237, provocando la caída de los imperialistas, Partido Expansionista que había gobernado la Alianza Terrestre durante décadas. Enviaron a los Marines Coloniales a bloquear las colonias rebeldes y a someter a las poblaciones, pero su superioridad naval no significaba nada sobre la superficie en las que las inflexibles colonias forzaron a pelear a las tropas en cada uno de los mundos. A los 18 meses, los Marines, avergonzados, se retiraron y el gobierno Expansionista Terrestre se derrumbó. Le sucedió el Partido Liberal, que potenció y siguió una estricta línea aislacionista, por lo que los mundos fronterizos se encontraron repentinamente solos. Muchas colonias no sobrevivieron a esta inesperada independencia, y las ruinas de muchas de estas colonias todavía son testimonio de la brusca retirada del gobierno central.

Una de dichas colonias murió de hambre al carecer de suministros alimenticios terrestres. Otra cayó porque una simple tormenta dañó el sistema de purificación de agua de la colonia y no pudieron conseguir piezas de repuesto procedentes de la Tierra.

A lo largo del siglo XXIII ya principios del XXIV, surgieron nuevos estados entre los lejanos desechos de los mundos humanos. El siglo XXIII vio el auge de la República de los Mundos Periféricos en el 2250. Esta nación, de la Periferia, situada en el extremo del espacio conocido, produjo un líder que desempeñaría un siniestro papel en la historia de la huma-

IFUNDAMEN'fOS

nidad cinco siglos después. Tras veinte años de existencia de los Mundos Periféricos, dos naciones formaron lo que llegaría a ser los Estados Sucesores de hoy en día: la Liga de los Mundos Libres (2271), una división de pequeños principados hostiles, y la Hegemonía Capelense (2270),

que un día se convertiría en la Confederación de Capela. Las otras tres naciones que tras los siglos se transformaron en los Estados Sucesores actuales aparecieron a la vez en la primera mitad del siglo XXIV: la Confederación de Soles en el 2317, el Condominio Draconis en el 2320, y la Mancomunidad de Lira en el 2341. En el exterior, entre las estrellas, la humanidad creció y prosperó; pero para la Tierra, el siglo XXIII y los inicios del XXIV fueron tiempos de confusión y alborotos.

El fracaso del gobierno Expansionista para poner fin a la Rebelión de los Límites Exteriores trajo consigo el aislacionismo del partido Liberal que subió al poder en el 2237. En el 2242, los Liberales habían sido forzados a dimitir por una población contrariada, y durante los siguientes 70 años, la una vez fuerte Alianza Terrestre cambiaba de una chapucera coalición política a otra. La Alianza finalmente se derrumbó en el caos el año 2314 y la anarquía gobernó el planeta hasta julio del 2315, cuando el almirante de la flota, James McKenna, ocupó el vacío de poder para impedir una guerra civil. Para demostrar el increíble poder de la armada mandó destruir dos pequeñas islas deshabitadas. McKenna forzó la disolución del Parlamento de la Alianza y fundó un nuevo orden en la Tierra. La Hegemonía Terrestre de McKenna resurgió como un fénix de las cenizas dejadas por la Alianza caída, y bajo el control constante de McKenna recuperó sus primeros pasos hacia delante para ocupar su lugar como dirigente de la humanidad. Michael Cameron, el sucesor de McKenna como director general de la Hegemonía, aseguraría esta posición fundando una dinastía cuyas generaciones posteriores llegarían a crear el logro culminante de la humanidad.

Aunque la mayoría de los historiadores han dudado sobre el período que abarca la era de la guerra, esta no empezó hasta fines del siglo XXIV, los años que van desde el 2316 hasta la década de los 2390 sirvieron como ensayo previo a los horrores que iban a venir. James McKenna puso la primera piedra al intentar expandir las fronteras de la Hegemonía Terrestre a expensas de las naciones recién formadas y de los mundos coloniales

anteriormente independizados. Muchos de los objetivos de McKenna opusieron resistencia, mediante una combinación de armas y diplomacia; la amenaza de que la Hegemonía tomase el control, condujo directamente a la formación de la Confederación de Soles y el Condominio Draconis. Al haber conseguido atascar a McKenna, la multitud de estados nacientes pudieron expandir sus fronteras, frecuentemente a expensas de sus vecinos. La muerte de McKenna y su sucesión por parte del director general Michael Cameron hizo que los combates cesaran, mientras que diversas naciones consolidaron su autoridad entre las estrellas. En el 2398, una disputa territorial entre la Confederación de Capela y la Liga de los Mundos Libres hizo estallar las alianzas entre planetas a los largo de toda la galaxia, con lo que comenzó una era de guerra sin igual por su brutalidad. Las diversas atrocidades cometidas durante estos años culminaron en el mundo capelense de Tintavel que fue virtualmente arrasado en el año 2412. La pérdida y destrucción generalizada de vidas civiles dejó tan horrorizada a la canciller capelense Aleisha Liao que tomó la determinación de civilizar la guerra mediante la redacción de la Convención de Ares, las reglas de la guerra se diseñaron para prohibir las atrocidades y limitar la destrucción de vidas y propiedades civiles. Todos los estados de la Esfera Interior firmaron la Convención, pero muchas de las naciones de la Periferia la rehusaron. Estas convenciones para la guerra, aunque limitan los daños a los no combatientes, inadvertidamente, legalizaba la guerra como medio de erradicar disputas políticas, y dio como resultado una guerra perpetua entre los estados de la Esfera Interior. Durante la era de la guerra tuvieron lugar importantes combates navales. El ataque de la Confederación de Capela sobre el mundo davionense de Novaya Zemlya en el 2399 arrastró a la guerra a la Confederación de Soles y marcó el inicio de la primera utilización de enormes flotas equipadas con naves espaciales pesadamente armadas con las que bombardear un mundo desde una posición orbital. El ataque de la Hegemonía Terrestre a la flota de Marik en Oriente en el 2475, infligió la mayor

pérdida naval de la historia de la Liga de los Mundos Libres; las fuerzas de la Hegemonía destruyeron más de veinte naves de guerra de Marik, y revocaron el gobierno de Carlos Marik, capitán general de la Liga. Por entonces, sin embargo, el desarrollo del BattleMech por parte de la Hegemonía Terrestre, utilizado por primera vez en combate contra el Condominio Draconis en el 2443, había abierto una nueva era en el pensamiento y tecnología militar. El temible poder de las enormes máquinas metálicas de guerra centró la atención en el combate terrestre a expensas del combate aeroespacial. Donde una vez los pilotos de caza y oficiales navales habían acopiado la atención de los medios de información y los presupuestos militares, el BattleMech proporcionó una nueva forma de hacer la guerra y proporcionó una nueva casta de héroe. Esta rivalidad existente desde los primeros días creó un modelo para las relaciones entre las distintas armas militares, en concreto entre la aeroespacial y la de BattleMechs, que permanece sin cambios hasta nuestros días: los MechWarriors ven a los pilotos como «snobs», y los pilotos ven a los MechWarriors como advenedizos. En más de una ocasión estas tensiones han dado como resultado una completa hostilidad entre las diferentes armas.

#### FUNIDJINUEN1'OS

Como la era de la guerra tocó a su fin hacia mediados del siglo XXVI, el director general Ian Cameron, de la Hegemonía Terrestre, comenzó a poner los cimientos para los tratados de paz de toda la Esfera Interior que atarían a todos los estados importantes en una gran alianza. En el 2571, Ian había persuadido a los líderes de todas las naciones de la Esfera Interior a reunirse en su sueño de una sociedad humana no más atormentada por la guerra, y juntos forjaron la noble y gloriosa Liga Estelar. A pesar de sus intenciones pacíficas, el pacto de los seis estados inició una guerra contra los estados de la Periferia a los cuatro años de su fundación. Haciendo uso de las fabulosas y recientemente creadas Fuerzas Armadas de la Liga Estelar (FALE), Cameron consiguió por la fuerza lo que no había logrado mediante la diplomacia, con lo que los estados de la

Periferia se vieron arrastrados a una protesta contra la Liga. Las armadas de la Liga Estelar y sus estados miembros jugaron un papel considerable en el conflicto que siguió, conocido como la Guerra de Reunificación. Se sucedieron muchas batallas en el espacio, una cantidad de las cuales no se decantaron en favor de la Liga. En el infame Caso Ámbar, la armada del Concordato de Tauro destruyó 20 embarcaciones de la Federación de Soles tras provocar a la flota davionense a llevar a cabo una ofensiva naval totalmente desaconsejada. Cuatro años más tarde, en el 2581, el almirante Janissa Franklin, de la Liga Estelar, despedazó la espina dorsal de la armada del Concordato de Tauro en una feroz batalla que tuvo lugar en el mundo de Robsart. La armada canopense encontró un destino similar en manos del capitán general Marion Marik en el 2583; en el 2587, la fase naval de la guerra había llegado a su fin. El Concordato de Tauro y la República de los Mundos Periféricos continuaron la lucha encarnizada durante otra década, sucumbiendo finalmente debido al agotamiento. Se firmó un tratado de paz en el año 2597.

Con la Guerra de Reunificación terminada, la Liga Estelar trajo paz y prosperidad al espacio conocido. Durante lo que llegó a ser conocido como los Buenos Años, 2600-2650, la Liga Estelar, conducida por la Hegemonía, realizó grandes avances en diversos campos científicos y técnicos.

Nuevos BattleMechs, cazas aeroespaciales, naves de descenso y naves de salto surgieron de los tableros de diseño y fábricas de la Liga Estelar y muchas viejas naves de guerra se desecharon en favor de diseños modernos y actuales. Quizá el desarrollo tecnológico más importante, tanto para aplicaciones civiles como militares, fue el generador de hiperpulsación (GHP).

En el 2614, el joven brillante profesor Cassie DeBurke comenzó las investigaciones sobre el desarrollo de las comunicaciones más rápidas que la velocidad de la luz. Basándose en las teorías de Kearny y Fuchida, quienes habían mostrado a la humanidad el secreto de viajar más rápidamente que la luz, DeBurke especuló que enormes cantidades de energía

en forma de simples ondas de radio podrian transportarse instantáneamente a través del espacio mediante puntos de salto generados artificialmente.

Durante los quince años siguientes, el profesor DeBurke y su equipo de investigadores trabajaron en secreto pero febrilmente en sus teorías.

La culminación de su trabajo dio como fruto la primera estación de GHP.

Fue construida justo en el exterior de la Corte de la Liga Estelar, transmitiéndose el primer mensaje el Día de Año Nuevo del 2630.

La Hegemonía utilizó esta asombrosa tecnología con fines exclusivamente militares, equipó varias naves de guerra de las FALC con GHP.

La capacidad de las naves para establecer comunicaciones mucho más rápidas que la luz proporcionó a la marina de la Liga Estelar una ventaja táctica y estratégica muy importante sobre las fuerzas navales de los estados miembros de la Liga.

Aunque la Liga Estelar mantuvo la paz exteriormente, internamente los conflictos entre sus miembros se iban cocinando lentamente. En la década de los 2690, Jonathan Cameron, primer lord de la Liga Estelar, llevó a las FALC a un crecimiento masivo e inesperado que, casi un siglo después, tendría consecuencias desastrosas. Entre sus innovaciones militares estaba el Sistema de Defensa Espacial (SDE), una serie de naves de guerra teledirigidas mediante sistemas computarizados, conocidas como Caspars que fueron desplegadas para defender los mundos de la Hegemonía.

A pesar de que el primer lord hizo la promesa de compartir la tecnología con los miembros de la Liga, jamás hizo tal cosa.

La guerra que destruyó la Liga Estelar se inició con una pequeña rebelión en el año 2765, cuando Nueva Vandenberg y otros diecisiete mundos de la Periferia se sublevaron contra el poder de la Liga Estelar en una serie de reyertas debidas a los fuertes impuestos aplicados. Richard Cameron, el joven primer lord de la Liga Estelar, ordenó a las Fuerzas Armadas de la Liga Estelar la supresión de la revuelta. El grueso de las naves de guerra y tropas terrestres de las FALC, al mando del general Aleksandr Kerensky, se dirigieron a la Periferia, donde se vieron inmersos en

una rebelión que se había extendido a toda la Periferia. De todos los estados de la Periferia, sólo la República de los Mundos Periféricos de Stefan Amaris permaneció leal al joven Cameron y a la Liga Estelar.

Nadie, y Richard Cameron el que menos, sospechó que la aparente lealtad de Amaris enmascaraba un complot para tomar el control de la Liga Estelar. Amaris había empleado años cultivando el afecto y la confianza del solitario primer lord; cuando la revuelta de Nueva Vandenberg despojó a la Hegemonía de la mayoría de sus defensores, Amaris persuadió a Richard Cameron de estacionar tropas de los Mundos Periféricos a lo largo de la Hegemonía para protegerlo. Cuando desplegó sus ejércitos, en un afán de conquista, Amaris hizo su jugada maestra.

El 26 de diciembre del año 2766, Stefan Amaris asesinó al primer lord Richard Cameron en el mismísimo salón del trono de la corte de la Liga Estelar y se hizo con el gobierno de la Hegemonía. Kerensky, al enterarse del golpe de Amaris, declaró inmediatamente un alto el fuego en la Periferia y comenzó a planificar la liberación de la Tierra. El ejército de Kerensky conquistó la ahora proscrita República de los Mundos Periféricos, y tras dieciocho meses de preparación y reparación de los daños sufridos, inició una larga campaña para liberar a la Hegemonía Terrestre de las manos de Amaris el Usurpador. Durante la campaña de los Mundos Periféricos no hubieron muchos combates navales, ya que la República tenía pocas naves de guerra y ofreció poca oposición a la flota de las FALE. Pero eso pronto cambió, la marina de la Liga Estelar se vio sometida a una dura prueba durante la campaña por la Hegemonía; tuvieron que enfrentarse a los Sistemas de Defensa Espacial que protegían a la mayor parte de los mundos de la Hegemonía. Las naves de guerra teledirigidas, controladas por sistemas computerizados y las enormes armas instaladas en los planetas, suponían una grave amenaza para cualquier nave espacial.

En el año 2774, Amaris retiró hacia el planeta Tierra a sus fuerzas desplegadas en doce mundos pertenecientes a la Hegemonía, con el fin



de protegerse mejor. Kerensky capturó esos mundos abandonados en la retirada, entre ellos Nirasaki, hogar del Colectivo de Computadoras Nirasaki, un importante fabricante y diseñador de los programas para el SDE.

En las ruinas de una de las fábricas de investigación del CCN (Colectivo de Computadoras Nirasaki), las fuerzas de Kerensky encontraron un núcleo de memoria, cuidadosamente ocultada, que proporcionaba datos sobre las claves para anular el SDE. Los especialistas en comunicacio-

#### FUNDAMENTOS

nes de las FALE desarrollaron unas contramedidas electrónicas que saturaron los canales de comunicación de las naves de guerra teledirigidas.

En marzo del año 2775 Kerensky probó el dispositivo en la invasión de Nuevo Hogar, un mundo protegido por el SDE. Las nuevas defensas usadas por las FALE inutilizaron a la mayoría de las naves teledirigidas y colapsaron los circuitos de las baterías de misiles y láseres situadas en la superficie de los planetas; con lo que la flota de la Liga Estelar destruyó rápidamente las naves de guerra teledirigidas. Premiados con el éxito, las FALE montaron una gran cantidad de asaltos entre el 2775 y el 2776. Por lo que a fines de ese año, sólo la Tierra permanecía en las garras del Usurpador.

La batalla por la Tierra, llamada Operación Liberación, empezó el 23 de enero del 2777. La fecha de esta batalla culminante hace referencia al mayor enfrentamiento naval de la historia de la humanidad. El Sistema de Defensa Espacial Reagan, que protegía al mundo natal de la humanidad, era mucho más sofisticado que los SDE de los otros sistemas estelares, por lo que el aparato de las FALE que producía las interferencias, no era lo suficientemente potente para anularlo. El general sabía que sus fuerzas navales tendrían que abrirse camino aniquilando uno a uno todos los enormes sistemas de estaciones de combate así como a las flotas de naves de guerra teledirigidas si quería tener la esperanza de que el planeta cayese. En el primer asalto, una flota de naves de salto y naves de descenso dirigidas con pilotos automáticos y cargadas de explosivos embistieron

y destruyeron a todas las estaciones de combate inmóviles situadas alrededor de los puntos de salto del Sistema Solar. Tras recibir informes del éxito del ataque de la primera oleada, la flota principal compuesta de 932 naves realizó el salto hacia la Tierra.

Sólo 20 no consiguieron llegar dispuestas para el combate, las 912 restantes iniciaron una aproximación a alta velocidad hacia el planeta. Cuatro días antes de que la fuerza principal llegase a la órbita terrestre, 40 de las naves de guerra de las FALÉ realizaron un salto a sólo un día de distancia de la Tierra, con órdenes de destruir tantas naves de guerra teledirigidas Caspar como fuese posible. En dos días, esta pequeña flota consiguió destruir más de 100 naves teledirigidas antes de sucumbir al enorme número de buques robot.

Mientras tanto, la flota principal se dirigía a toda máquina hacia el planeta Tierra, trabando batalla contra los 150 naves robot restantes. Utilizando las tácticas que los almirantes muertos desde hacía tiempo habían programado con éxito en sus computadoras, las naves robot siguieron a la flota de las FALÉ justo fuera del alcance del armamento y realizaban ataques de dos en dos o de tres en tres. Cuando la flota de las FALÉ se encontró a doce horas de la órbita terrestre, los Caspars atacaron en tropel. Las naves robot dañaron o destruyeron muchos de los transportes y naves de guerra de las FALÉ, pero la flota continuaba presionando, algunas naves incluso recurrieron a ataques suicidas de embestida para despejar el camino de sus compañeros. Esta batalla interminable dio lugar a numerosas citaciones al valor, la mayoría adjudicadas a título póstumo. A pesar de las pérdidas, una parte sustancial de la flota alcanzó la órbita terrestre y se preparó para el descenso a la superficie.

Enjambres de cazas descendieron al planeta, destruyendo 30 baterías claves de misiles y láseres sobre los continentes de Europa y Asia.

Numerosas naves de guerra abrieron fuego contra las bases terrestres del SDE, y más escuadrillas de cazas se enfrentaron en los cielos terrestres contra los pilotos de caza republicanos leales a Amaris. Debido a la

habilidad y determinación de los pilotos aeroespaciales de la Liga Estelar, las fuerzas terrestres de las FALE consiguieron aterrizar sin problemas. Habiendo realizado su trabajo, muchas naves de guerra se retiraron a una distancia segura, pero otras permanecieron en órbita, preparadas para neutralizar adicionales bases del SDE si fuese necesario. Tras una encarnizada campaña terrestre que se extendió hasta el año 2779, las FALE finalmente liberaron la Corte de la Liga Estelar el 29 de septiembre y con ello terminó la guerra. Kerensky ordenó la ejecución de Arnaris. La población de la Liga Estelar se sintió colectivamente -y prematuramente aliviada. El usurpador había muerto, pero la Hegemonía Terrestre quedó en ruinas y la descendencia de los Cameron había sido extirpada. Pronto se vio que sin la influencia moderadora de la dinastía de los Cameron, la

BAn'ILESIPACIE 11 FUNIDAMIEN7I'OS

Liga Estelar no tenía esperanzas de supervivencia. La mayoría de los ciudadanos esperaban que el heroico general Kerensky asumiría el título de primer lord de la Liga Estelar. Sin embargo, los señores de los cinco estados miembros tenían otras ideas en mente. Con el colapso del poder centralizado de la Hegemonía, las Grandes Casas de los otros reinos de la Liga se vieron libres para enfrentarse los unos contra los otros. 'Los cinco lores se reunieron en la Tierra en el año 2780, ostensiblemente para escoger un nuevo primer lord; pero las enemistades ocultas resurgieron y cada uno de los lores las manejó a su antojo para conseguir el codiciado , título. Finalmente, los Lores sólo estuvieron de acuerdo en dos cosas: el nombramiento del santísimo Jerome Blake como ministro de Comunicaciones, y la revocación del título del general Kerensky, "Protector de la Liga Estelar». Los señores de las Casas continuaron discutiendo durante otros diez meses, pero finalmente no se pusieron de acuerdo en el nombramiento de un nuevo primer lord. El 12 de agosto del 2781, los lores disolvieron formalmente la Liga Estelar.

Disgustado por las acciones egoístas y cegadas de los lores de las Casas, y anticipándose a las guerras incesantes que iban a venir como

consecuencia de su lucha por la supremacía, Kerensky convocó a sus oficiales más leales y planteó un plan para llevarse a las FALÉ lejos del espacio conocido, y así fundar una nueva Liga Estelar. En la apodada, Operación Éxodo, muchos soldados vieron el plan como la única salida a una posición insostenible. Aunque el 20 por ciento de las FALÉ rehusaron abandonar la Esfera Interior a su destino, la mayoría pronto estuvo de acuerdo en seguir a Kerensky. Aquellos que hicieron caso omiso de los órdenes de Kerensky, trabajaron con Jerome Blake en asegurar la Tierra y reconstruir los mundos de la Hegemonía destruidos por la guerra. Unas pocas unidades restantes eventualmente sucumbieron a las presiones de las Grandes Casas y se integraron en sus fuerzas militares o pasaron a ser mercenarios. En vista de los siglos interminables de guerras de Sucesión que siguieron inmediatamente al colapso de la Liga Estelar, es afortunado que ninguno de los comandantes de una nave de guerra de las FALÉ optase por permanecer en la Esfera Interior. Incluso con unos pocos de los sofisticados Navíos de la Hegemonía, con sus exclusivas comunicaciones más rápidas que la luz, podría fácilmente haber desequilibrado la balanza de poder con consecuencias desastrosas para la humanidad. La flota del Éxodo de Kerensky, compuesta por 402 naves de guerra y 1.349 transportes, partió de la Esfera Interior el 5 de noviembre del 2784, y aparentemente se desvaneció de la historia.

No fue hasta que los descendientes de Kerensky volvieron en el año 3050 -bajo circunstancias inesperadas y terribles- que la Esfera Interior averiguó qué había pasado con el desvanecido Ejército de la Liga Estelar. Partiendo de los informes del precentor Anastasius Marcial Focht, de ComStar, los historiadores de la Esfera Interior han reconstruido la historia del Ejército de Liga Estelar en su exilio.

La flota del Éxodo estuvo durante casi dos años en el espacio profundo antes de llegar a un grupo de cinco mundos habitables que llamaron los mundos del Pentágono, donde se instalaron y vivieron de forma relativamente pacífica durante unos cuantos años. Las embarcaciones

navales activas exploraron el cúmulo globular cercano, que apodaron "cúmulo de Kerensky», y colonizaron los planetas más habitables. El más prometedor fue bautizado Strana Mechty, o "Tierra de Sueños». A medida que las FALe empezaron a construir sociedades autosuficientes en sus nuevos mundos, Kerensky creó un gobierno provisional que algunos llegaron a llamar la Liga Estelar en el Exilio. Sin embargo, las diferencias culturales entre gente tan dispar y el resentimiento debido a la desmovilización, forzosamente hizo que creciera lentamente el descontento entre los soldados ociosos hasta que se produjo un amotinamiento en varios mundos del Pentágono a los quince años de su colonización. Las unidades activas restantes de las FALe intervinieron, pero la respuesta militar de mano dura llevó a un incremento de los amotinados. Cuando los alborotadores del mundo de Edén mataron a uno de los generales de Kerensky, este ordenó la destrucción de los asentamientos rebeldes. Esta respuesta brutal simplemente añadió más leña a la hoguera de los resentimientos de los colonos respecto de las fuerzas de la Liga Estelar.

En el año 2801, el ya viejo Aleksandr Kerensky sufrió un ataque al corazón y murió en su puesto, dejando sin líder a los suyos. En un misterioso parecido similar a los últimos días de la Liga Estelar, cada uno de los numerosos comandantes de división de las FALe presentaron su propia reclamación para suceder a Kerensky; el desorden cimentó las bases para una guerra civil. Nicholas Kerensky, el hijo de Aleksandr y su designado heredero, creyó que los ideales de su padre no podrían sobrevivir a un alboroto político; a fin de conservar aquello por lo que su padre había luchado, Nicholas condujo a una fuerza de 800 guerreros y a otros ciudadanos leales, al mundo del cúmulo Strana Mechty en un segundo Éxodo.

A las tres semanas de la partida de Nicholas, la guerra total se extendió en los mundos del Pentágono, sumergiéndoles en una inútil pugna por el poder.

Las guerras civiles del Éxodo se alargaron durante casi veinte años, y sobrepasaron en ferocidad incluso a la Primera Guerra de Sucesión de

la Esfera Interior. Todos los bandos utilizaron el bombardeo orbital y armas nucleares de forma indiscriminada durante los primeros meses de la lucha, hasta que finalmente ellos mismos se aniquilaron mutuamente las capacidades e instalaciones para producir tales armas. La Armada, harta del salvajismo del conflicto, pronto se reunió con Nicholas Kerensky en Strana Mechty. Durante este exilio autoimpuesto, Kerensky organizó a sus 800 guerreros leales en Clanes de 40 guerreros cada uno, colocando los fundamentos para la disciplinada, basada en castas, sociedad bélica que un día regresaría a desolar la Esfera Interior. En el 2821, estos guerreros de elite volvieron a los mundos del Pentágono como conquistadores, liberándolos de las pocas fuerzas rebeldes restantes. Aunque los cazas aeroespaciales vieron alguna acción durante la campaña, los rebeldes se enfrentaron a los Clanes de Kerensky con una potencia de fuego lastimosamente inadecuada, y no disponían de ninguna nave de guerra con la que establecer un enfrentamiento naval. Desde luego, aunque los Clanes poseyeran naves de guerra y otras embarcaciones navales de tremendo poder y sofisticación, ellos parecían hacer uso de ellas sólo como un anexo a las fuerzas de BattleMechs.

En sus investigaciones en la ciencia e historia de los Clanes, el precentor Marcial Focht descubrió un único enfrentamiento naval importante en que los Clanes hicieron uso de sus naves de guerra. El incidente yace enterrado en las profundidades de El Recuerdo, poema épico de los Clanes sobre su emergencia e historia. En el 2823, el Clan Glotón llegó a ser el foco de un Juicio de Aniquilación, el castigo extremo reservado para los crímenes más atroces en la sociedad de los Clanes. El Clan Glotón había disputado la división de un núcleo de memoria de armamento encontrado en su territorio, y finalmente cometió el imperdonable pecado de declarar su independencia del resto de los Clanes. Los Clanes Lobo y Hacedor de Viudas ganaron el honor de poder aniquilar al Clan Glotón, y durante el largo mes que la batalla rugió en los cielos, las naves de guerra del Clan Glotón jugaron a un mortífero juego del gato y el ratón con las del Clan Lobo.

## IFIJNDAMIEN'fOS

Ambos Clanes perdieron muchas naves de guerra, aunque persisten rumores entre los Clanes de que por lo menos un navío glotón consiguió escapar para conducir una pequeña flota de supervivientes lejos de los mundos de los Clanes. Los traidores sobrevivientes supuestamente huyeron hacia la Esfera Interior, hecho que puede explicar bien la misteriosa aparición de la Tribu de Minnesota en el espacio del Condominio Draconis en el año 2825. Estos desconocidos MechWarriors atacaron a varios mundos del Condominio, luchando en nuevecitos 'Mechs de una forma totalmente ajena a la Esfera Interior, antes de que se retiraran de la Periferia. Nadie sabe su paradero actual, pero nosotros no debemos descartar la posibilidad de que otra cultura divergente de la humanidad, hostil o amistosa, pueda existir más allá del espacio conocido por los Clanes y la Esfera Interior.

El Juicio de Aniquilación del Clan Glotón trajo como consecuencia la destrucción del Clan Hacedor de Viudas por el Clan Lobo diez años después. Las tensiones entre estos dos Clanes debido a sus respectivas posiciones en el Juicio se volvió inaguantable, dando como resultado un Júiclo de Repulsa en el que los MechWarriors del Clan Hacedor de Viudas mataron a Nicholas Kerensky. El enfurecido Clan Lobo destruyó al Clan Hacedor de Viudas en una batalla que duró tres días, en la cual la flota del Clan Lobo perdió más naves de guerra. A pesar de los activos absorbidos del derrotado Clan Hacedor de Viudas, la flota aún no se ha recuperado, ni aún después de dos siglos.

En la Esfera Interior, la caída de la Liga: Estelar llevó a los estados miembros a enfrentarse en una guerra perpetua; cada lord de las Casas intentaba reclamar el título de primer lord. A las pocas semanas de la salida de Kerensky de la EsferaInterior, los también llamados Estados Sucesores tuvieron sus primeras escaramuzas. Hacia el 2787, la Primera Guerra de Sucesión ya había envuelto a toda la Esfera Interior.

Los activos aeroespaciales y navales jugaron una papel destacado

en la Primera Guerra de Sucesión (2787-2821), debido a que todos los bandos libraron batallas orbitales para privarse mutuamente del poder de llevar a cabo combates espaciales. Los sucesores rápidamente comprendieron que sus adversarios no podrían hacer la guerra de forma efectiva si carecían de transportes interestelares, lo que hizo de las naves de salto, de las naves de guerra y de los astilleros los objetivos principales. En una década, todos los bandos habían sufrido pérdidas muy importantes en cuanto a efectivos navales.

En el 2787, las naves de guerra de Marik atacaron los astilleros de la Mancomunidad de Lira a lo largo de la frontera Marik/Steiner, dañando

1

las instalaciones hasta un punto que fue imposible repararlas. La Liga de Mundos Libres pagó un alto precio por su victoria; un ataque suicida de un piloto aeroespacial lirano destruyó el FWL Rasa/as, uno de los cruceros de combate sobrantes de la Liga Estelar que la Liga de los Mundos Libres había comprado cinco años antes. La marina de la Mancomunidad de Lira, que había quedado tambaleante desde el asalto de Marik, estacionó una flota de aproximadamente 300 buques sobre el rico e industrial planeta de Skondia, que había sufrido una dañina incursión del Condominio en el 2786. En lo que sería la mayor batalla naval librada desde la Operación Liberación, la flota de la Mancomunidad se enfrentó a la armada del Condominio Draconis en el planeta Skondia, quedando devastados ambos bandos. El Condominio capturó el planeta dejando a los liranos con menos de 100 naves intactas.

Tras el éxito obtenido en su campaña contra la Mancomunidad de Lira, el Condominio lanzó una devastadora ofensiva contra la Confederación de Soles, abrió brecha a través de una zona fronteriza poco defendida y entró en el interior del territorio enemigo. En el 2790, el príncipe John Davion, desesperado y queriendo salvar a su reino de la conquista, lanzó una enorme campaña naval en el territorio ocupado por el Condominio. La fuerza de combate davionense destruyó más de 20 naves de salto y



de descenso enemigas, explotando el éxito inicial conseguido, continuó presionando con resultados brillantes tiasta la batalla por Tiny, un mundo .del sistema de Cholame. Una flota de naves de guerra y cazas aeroespaciales del Condominio emboscaron a la flota davionense cuando entraron en el sistema, provocando una catástrofe. Tras seis semanas de combate naval, ambos bandos se aniquilaron mutuamente casi todas sus naves de guerra y un número casi igual de naves de descenso y cazas. A pesar de toda la destrucción, al finalizar la batalla ninguno de los bandos había conseguido una gran ventaja.

Al iniciarse la Primera Guerra de Sucesión, todos los participantes decidieron ignorar las reglas de la:guerra establecidas en la Convención de Ares. Se hizo uso generalizado de las armas nucleares, químicas, y biológicas, y todos los bandos utilizaron las naves de guerra para bombardear ciudades y bases desde la órbita planetaria. El absoluto salvajismo del combat~ redujo a la Esfera Interior virtualmente a la barbarie, haciendo inhabitables ciudades y mundos enteros. La pérdida irremplazable de la tecnología de la Liga Estelar debido a la desolación de la guerra significó que las distintas Casas Sucesoras pronto no podrían mantener el conflicto, con lo que la Primera Guerra de Sucesión llegó a su fin en el año 2821 debido al desgaste absoluto de todos los bandos. A pesar de los casi 35 años de guerra, ningún estado había conseguido una ventaja decisiva.

La Primera Guerra de Sucesión destruyó el 90 por ciento de las naves de guerra y un 45 por ciento de las naves de salto que operaban en la

## FUNDAMENTOS

Esfera Interior, además de eliminar totalmente la capacidad de producción de las mismas en los Estados Sucesores. Tras siete años de paz, estalló la Segunda Guerra de Sucesión, en la que los Estados Sucesores malgastaron sus últimas naves de guerra restantes en este interminable conflicto. Durante el breve respiro que hubo entre las dos primeras Guerras de Sucesión, las Grandes Casas se esforzaron en producir naves de

salto de transporte partiendo de los restos que una vez fueron abundantes y activos astilleros, determinados a continuar la lucha fratricida por el poder sin importar el coste que ello pudiese suponer en vidas humanas.

La Segunda Guerra de Sucesión comenzó con un asalto Capelense a la Confederación de Soles en el 2828, aunque muchos historiadores fechan su inicio en la ofensiva del Condominio contra la Mancomunidad de Lira en el 2830. Este conflicto se alargó durante más de tres décadas y estuvo a punto de destruir por completo la base tecnológica de la Esfera Interior, a pesar de que todas las partes implicadas dejaron de utilizar armas de destrucción masiva. Ni siquiera el más fanático de los líderes deseaba gobernar sobre una tierra baldía a consecuencia de las armas nucleares y químicas. Las pérdidas sufridas por las armadas de los Estados Sucesores durante la Segunda Guerra de Sucesión condenaría a estas a jugar un papel secundario en los combates que se sucederían a lo largo de los dos próximos siglos. Todos los bandos hicieron uso de sus naves de guerra restantes de forma muy esporádica; aun y así, su número disminuyó constantemente. La última gran batalla naval ocurrió el año 2853 en Hesperus 11, en la principal instalación productora de BattleMech situada en la Mancomunidad de Lira. En un intento desesperado de romper el bloqueo naval de Hesperus impuesto por el Condominio, el Alto Mando de la Mancomunidad restauró el viejo crucero de combate de la Liga Estelar, el LCS Invencible, enviándolo a la batalla. El elegante monstruo destruyó a la última nave de guerra del Condominio, pero quedó del todo destruido cuando se produjo un fallo en el reactor en mitad de un salto en su regreso a Tharkad. La pérdida del Invencible marcó el fin de una era en la contienda interestelar.

Sin los grandes buques de combate, el desplazar unidades militares mediante transportes civiles se volvía muy vulnerable. La escasez de naves de salto, la línea de comunicación vital de la humanidad entre sus planetas más alejados, creó una regla no escrita en que las naves de salto debían permanecer fuera de los límites de la batalla. Las enormes pérdidas

de científicos y técnicos con el conocimiento especializado así como la destrucción de las fábricas de producción de naves de salto durante la Segunda Guerra de Sucesión hizo que esa preciada tecnología fuese casi imposible de reemplazar. Salvo algunas excepciones, la forma de hacer la guerra volvió a ser institucionalizada, al bajo nivel de matanza desarrollado durante la era de la guerra de hacía cuatro siglos.

La Segunda Guerra de Sucesión finalizó en el año 2864, más por el desgaste que por un organizado tratado de paz.

Tras un segundo breve respiro, estalló la Tercera Guerra de Sucesión en el año 2866. Comenzó cuando las fuerzas avanzadas del Condominio Draconis invadieron el mismo centro de la Mancomunidad de Lira; la guerra pronto se extendió a toda la Esfera Interior. El combate llegó a ser un hecho de la vida cotidiana hasta tal punto, que el período llegó a ser conocido simplemente como "las Guerras de Sucesión». Sin embargo, las campañas durante este período no pueden equipararse a la violencia de las dos guerras precedentes.

Este conflicto se extendió tediosamente durante 160 años a medida que las grandes Casas, ya agotadas por las dos primeras guerras, continuaban golpeándose una y otra vez la una contra la otra con sus menguados recursos.

Privadas de naves de guerra y poco dispuestas a atacar naves de salto, las marinas de la Esfera Interior se encontraron a sí mismas jugando un papel siempre menguante durante la Tercera Guerra de Sucesión.

BA'ILESPACIE 1

El combate terrestre y el BattleMech asumieron el centro de atención; la mayoría de los cazas aeroespaciales fueron relegados a un papel de apoyo a las fuerzas basadas en tierra. El arma aeroespacial había pasado de ser el centro de atención de los militares a ser algo poco relevante; todo ello hizo que entre el arma aeroespacial y la de MechWarriors se crearan fricciones, que iban creciendo día a día. Una serie de incidentes importantes en la Confederación de Soles hicieron llegar estas tensiones

al punto de ebullición, precipitándose la catastrofe debido al esfuerzo de un solo hombre para potenciar a la desvalida arma aeroespacial.

El príncipe Peter Davion, que sucedió a su padre, el príncipe Joseph 11, en el 2931, era un gran defensor de las fuerzas aeroespaciales de las FAFS. Durante el reinado de Joseph, los poderosos MechWarriors transformados en aristócratas habían formado hermandades de MechWarriors, utilizando su poder para aterrorizar y someter a las poblaciones civiles bajo su gobierno. El príncipe Peter vio en sus pilotos aeroespaciales, los llamados "Caballeros del Vacío», el medio de contrarrestar la fuerza política en aumento de estos barones y lores MechWarriors. Tras una victoria aeroespacial importante sobre las fuerzas capelenses en la batalla de Lee librada en el 2952, el apoyo popular para el arma aeroespacial alcanzó la altura de todos los tiempos. Convencidos de que esta aclamación pública suponía una amenaza a sus dominios, los barones MechWarriors formaron la Junta de MechWarriors para negociar con el príncipe Peter.

El príncipe Peter utilizó la batalla de Lee y sus consecuencias para limpiar las FAFS de esos MechWarriors que se oponían a sus intentos de reformar el cuerpo militar, creyendo falsamente que su bienamado cuerpo aeroespacial podría protegerlo. La Junta atacó, asesinando a Peter en el mundo de Breed en el 2961. La Junta esperó ganar el apoyo público generalizado para su postura, pero sólo encontró aliados en la Marca Draconis. El hijo de Peter y sucesor, príncipe Andrew, moviéndose rápida y decisivamente contra los rebeldes, evitó lo que podía haberse transformado en una guerra civil en la Confederación de Soles, probando una vez más cómo los conflictos puramente militares pueden afectar negativamente a la vida civil.

En el año 2959, a medida que se sucedía la Tercera Guerra de Sucesión, la Primus Adrienne Sims de la Santísima Orden de ComStar empezó a tener visiones sobre la destrucción de la Esfera Interior a manos de extrañas bestias procedentes desde más allá de la Periferia. Estas vi-

## FUNDAMIENTOS

siones la impulsaron a tomar un paso extraordinario cuyas implicaciones para la supervivencia de la Esfera Interior no serían del todo aparentes durante toda una generación.

Primus Sims estableció el Cuerpo de Exploradores, una rama de ComStar dedicada a explorar el vacío de más allá del espacio conocido.

Ochenta y cinco años después de su fundación, la embarcación del Cuerpo de Exploradores Outbound Light tropezaba con los Clanes, quienes poco después pasarían a ser el enemigo más implacable y mortífero de la Esfera Interior. La aparición de la Outbound Light en el espacio de los Clanes impulsó a estos a la invasión de la Esfera Interior, invasión que muchos creen que se trata de la misma visionada por la Primus Sims.

Tras sus inicios en el 2961, las naves de salto y naves de descenso del Cuerpo de Exploradores rastrearon vastas regiones del espacio más allá de la Periferia confeccionando incontables mapas que detallan Sistemas Estelares situados a una distancia de la Tierra de 1.000 años luz, una distancia dos veces superior a los linderos actuales de la Esfera Interior. El Cuerpo de Exploradores tuvo éxito en su misión principal, a la que se le había relegado; el descubrimiento de la situación del ejército de Aleksandr Kerensky.

Los mundos de los Clanes que permanecen ocultos, se cree que se encuentran

a unos 1.300 años luz aproximadamente de la Tierra. Como dato, informaremos que la tripulación de la Outbound Light sigue siendo la única gente de la Esfera Interior que ha visto un mundo natal de los Clanes, y los Clanes extirparon violentamente ese conocimiento de su memoria. Desafortunadamente, el retrasado de la trayectoria de la misión de esa embarcación no ha proporcionado ninguna clave sobre la localización de los mundos de los Clanes; la nave aparentemente se encontraba a una distancia lejana de su vuelo programado. El número de misiones de Exploración ha experimentado un notable incremento desde la victoria temporal de los Guardias de Com sobre los Clanes en el mundo de Tukayyid en el 3052.

A principios del siglo XXXI, la Tercera Guerra de Sucesión había degenerado en un constante conflicto de baja intensidad. Algunos mundos cambiaron de manos, pero la mayoría de las batallas tuvieron lugar sobre las superficies planetarias entre regimientos de BattleMechs. Pocas fuerzas llevaron a cabo batallas espaciales durante este período. La guerra se tranquilizó poco a poco hasta el 3022, cuando las Casas Davion y Steiner firmaron un tratado secreto que cimentaría las bases para la Cuarta Guerra de Sucesión y alteraría profundamente la balanza de poder en la Esfera Interior. Mediante la boda de Hanse Davion, príncipe de la Confederación de Soles, y Melissa Steiner, heredera de la Mancomunidad de Lira, los dos Estados Sucesores más poderosos se convertirían en un único e inmenso reino aliado, compartiendo tecnología y secretos militares. La formación de la nueva Mancomunidad Federada fue vista por sus enemigos como un intento de formar una nueva Liga Estelar, co-

BA'ITILIESPACE 1

mo consecuencia los tres restantes Estados Sucesores formaron una alianza poco sólida que dividió a la Esfera Interior en dos bandos opuestos. Con el respaldo de la fabulosa economía lirana, unida a la gran fuerza militar de

su reino, Hanse Davion atacó la Confederación de Capela en el 3028, iniciando así la Cuarta Guerra de Sucesión.

Corta pero brutal, la Cuarta Guerra de Sucesión destruyó la Confederación de Capela, dañó seriamente al Condominio Draconis, y endureció la alianza Steiner-Davion. El enorme poder militar y económico de la Mancomunidad Federada dominó la Esfera Interior durante los siguientes veinte años, pero no consiguió eliminar a sus adversarios, tanto internos como externos. En la década de los años 3030-3039, la Liga de los Mundos Libres se vio sometida a una lucha interna por el poder que terminó con la ascensión del capitán general Thomas Marik. El coordinador Takashi Kurita libró una batalla en secreto contra su hijo Theodore para el control del Condominio Draconis.

Theodore Kurita poco a poco planeó la independencia de la República Libre de Rasalhague en el 3034 a cambio de la ayuda militar de ComStar, y la victoria del Condominio sobre Hanse Davion en la guerra de 3039 proporciona la ventaja al Kurita más joven. La truncada Confederación de Capela luchó por su supervivencia contra la Magistratura de Canopus y el Ducado de Andurien, consiguiendo momentáneamente derrotar a ambos.

La calma que siguió a la Cuarta Guerra de Sucesión proporcionó a los Estados Sucesores una oportunidad de investigar a fondo el llamado Núcleo de Memoria de la Muerte Gris, denominado así por la famosa Legión de la Muerte Gris, quien lo descubrió en el planeta Helm en el 3028.

La riqueza de datos contenidos en esta librería informática de la Liga Estelar condujo a un renacimiento tecnológico en toda la Esfera Interior. La Mancomunidad Federada hizo un progreso particularmente rápido, y el Condominio Draconis no quedó muy a la zaga. Los científicos militares recrearon sistemas de armas y fabricaron materiales que se habían considerado irremediablemente perdidos; aunque la mayor parte de la nueva tecnología fue a parar al arma terrestre de los servicios, numerosos diseños aeroespaciales recibieron muchas mejoras necesarias. El Núcleo de Memoria de la Muerte Gris incluso hizo que las Grandes Casas reaprendieran las tecnologías utilizadas para la construcción de naves de guerra, pero el coste de construcción y la escasez de astilleros apropiados proporciono una baja prioridad a tales construcciones. Ni siquiera la rica y poderosa Mancomunidad Federada pudo proporcionar todos los medios necesarios para la construcción de estas enormes máquinas de guerra. Los Estados Sucesores se concentraron en rediseñar BattleMechs y, en menor medida, cazas aeroespaciales. Aunque nadie lo sospechó, este renacimiento tecnológico no había tenido lugar demasiado pronto.

A lo largo del verano y el otoño del 3049, ComStar comenzó a oír rumores sobre una fuerza militar no identificada que opera en la Periferia, destruyendo sistemáticamente los Reinos Bandido situados en los conf-

IFUNDAMENI'OS

nes del espacio conocido. Estos invasores peleaban utilizando BattleMechs y armas mucho más sofisticadas que cualquiera de las poseídas por la Esfera Interior. Aunque ComStar inicialmente temió que los atacantes' desconocidos fuesen alienígenas, análisis cuidadoso de su idioma y de la utilización de la tecnología de los BattleMechs probó que eran humanos. En septiembre del año 3049, Primus Myndo Waterly instruyó a las embarcaciones del Cuerpo de Exploradores para tomar contacto con los invasores desconocidos.

El primer intento de contacto, en el inexplorado sistema Newark, dio como resultado la destrucción de la nave de salto Blake's Vision, cuando



10sinvasores, aparentemente, interpretaron mal el intento de comunicación pacífica por parte del comandante de la nave. Un segundo intento tuvo el mismo destino, pero en noviembre una nave de ComStar finalmente logró un contacto pacífico. En este encuentro, ComStar aprendió el nombre y los orígenes de la fuerza invasora. Llamándose a sí mismos los Clanes, estos militares humanos eran los descendientes del desvanecido Ejército de la Liga Estelar, y habían construido una sociedad cuya orientación y valores eran ajenos a los nuestros propios. Ellos intentaban invadir y ocupar la Esfera Interior, para castigar a los Estados Sucesores por su traición a la Liga Estelar, y así, poder establecer una nueva Liga Estelar según las tradiciones de los Clanes. Como ComStar se había dedicado a conservar los ideales de la Liga Estelar a lo largo de los siglos, inicialmente, los Clanes contemplaron a nuestra Orden con respeto. Nadie sospechó que el verdadero objetivo de los Clanes era asumir el control de toda la Esfera Interior, ni tan siquiera ComStar.

Dispuesta a tratar a los Clanes como aliados, puesto que los vio como la única esperanza ante la corrupción de los Estados Sucesores, la Primus Waterly dio instrucciones al personal de ComStar para proporcionar ayuda a los invasores. Mediante negociaciones, quedó establecido que a cambio de administrar los mundos ocupados por los Clanes, se suministraría información militar vital, Waterly esperó extender la influencia de nuestra Santísima Orden a expensas de los Clanes y los Estados Sucesores. El intento desencaminado de la Primus de ganar un poder total para ComStar a costa de los Clanes estallaría eventualmente en la debacle de la Operación Escorpión, una plan para conseguir apresuradamente el poder, cuyo fracaso fracturaría la Orden.

En los inicios del año 3050, los Clanes anunciaron su presencia al resto de las unidades de la Esfera Interior cuando sus unidades arrollaron las guarniciones de la Periferia. Los nuevos diseños de 'Mechs y cazas, la infantería equipada con lo que inicialmente parecieron indestructibles armaduras de combate, y con naves ejeguerra no vistas desde el Éxodo de

Kerensky se anuló toda resistencia en un asalto relámpago contra los planetas periféricos de los Estados Sucesores. Ninguna fuerza pudo resistir la guerra relámpago impuesta por los Clanes. Los aterrados líderes de la Esfera Interior se unieron para poder dar una respuesta efectiva a medida que los Clanes arrasaban Rasalhague, el Condominio Draconis, y el bando lirano de la Mancomunidad Federada. En el primer bombardeo orbital visto por la Esfera Interior desde la Segunda Guerra de Sucesión, las naves de guerra de los Clanes borraron del mapa la ciudad de Edo en el mundo Bahía Tortuga del Condominio Draconis. En el mes de octubre del año 3050 los Clanes controlaban más de 100 mundos, y virtualmente habían absorbido toda la República Libre de Rasalhague. La Esfera Interior sólo podía declarar dos victorias: una en Twycross, y la otra en el planeta Wolcott.

Satisfechos con la primera fase de la Operación Renacimiento, el comandante supremo de los Clanes, IIKan Leo Showers, fue requerido BA'I'IIIESPACIE I

para una reunión con los líderes de los Clanes que tuvo lugar a bordo del buque insignia del Clan Lobo, el Oire Wolf, en el recientemente capturado Hadstadt, mundo de Rasalhague. Los buques de los Clanes llegaron al sistema el 1 de noviembre del 3050. Poco después de que el Oire Wolf llegara a Radstadt, un segundo grupo de naves apareció a pocos minutos del buque insignia. El ala aérea del Primero de Dragones de Rasalhague, escoltando la nave de Salto Norseman de su príncipe, que había huido hacia Radstadt desde el mundo capital de la República que había caído. La visión de la flota del Clan los sorprendió, pero ambos bandos se prepararon para la batalla. Mientras el Norseman se disponía a llevar a cabo un salto de escapada, los cazas del Primero de Dragones fueron lanzados y se enfrentaron al Oire Wolf. Los Dragones Voladores llevaron a cabo su primer ataque con la mínima resistencia, cogiendo desprevenidos a los pilotos del Clan. Recobrándose rápidamente, el Clan lanzó sus propios cazas. El curso de la batalla se giró en contra de los Dragones, los

cazas aeroespaciales del Clan los forzaban a regresar hacia el Norsemano. Repentinamente, el Norseman desapareció en el vislumbre de un salto con éxito. La visión de la huida de la nave de Salto con su príncipe a bordo, inspiró el ataque final de los Dragones Voladores. El capitán Tyra Miraborg dirigió su nave destartalada hacia el Oire Wolfen un ataque suicida seguido por el resto de su ala; la explosión mató al IIR Kan Showers y estuvo a punto de matar al veterano Kan Lobo, Ulric Kerensky. El caos resultante dejó a los Clanes sin líder.

Las naves de guerra de los Clanes escoltaron a los guerreros con Nombre de Sangre de todos los Clanes de vuelta a su mundo capital de Strana Mechty, donde los Clanes convocaron un gran consejo para elegir un nuevo IIR Kan. El viaje y el gran debate que le siguió requirió muchos meses, y el adormecer de la ofensiva durante todo un año proporcionó a la Esfera Interior un respiro muy necesario. Bajo la égida de Jaime Wolf, un hombre de los Clanes y el comandante de mercenarios más famoso de toda la Esfera Interior, los lores sucesores y sus herederos emplearon la mayor parte del 3051 entrenándose juntos en el mundo de Outreach. El Condominio Draconis y la Mancomunidad Federada dejaron a un lado su hostilidad, sabiendo que los Clanes los destruirían a todos ellos a menos que lucharan juntos. Durante esta calma pasajera, ambas grandes casas comenzaron a desarrollar diseños de naves de guerra para equipar a sus fuerzas armadas. Sabían que los Clanes podrían escoger en cualquier momento descartar sus restricciones autoimpuestas respecto de la utilización de naves de guerra para el bombardeo orbital, una prohibición inquietamente desde la destrucción de Edo. Las mentes frías de entre los líderes de los Clanes habían declarado deshonrosas tales tácticas porque sus enemigos no podrían equiparar tal abrumadora potencia de fuego; pero no todos estaban de acuerdo con esta restricción y podrían llegar a desatenderla fácilmente. A menos que se utilizasen armas nucleares, las naves de guerra parecían ser la única forma viable de oponerse a las poderosas fuerzas navales de los Clanes.

Los Clanes reiniciaron su ofensiva en otoño del 3051, bajo el liderazgo del IIKan Ulric Kerensky. Gato Nova y Víbora de Acero se asociaron para participar en la invasión, y los Clanes penetraron aún más en la Esfera Interior. La Esfera Interior sólo ganó una única victoria durante este momento terrible, pero fue una victoria con consecuencias trascendentes. La batalla por la capital del Condominio, Luthien, donde tropas mercenarias de la Mancomunidad Federada ayudaron a las fuerzas del Condominio a repeler la invasión de los Clanes; esta fue la primera vez que estos dos antiguos estados enemigos habían peleado sin ser el uno contra el otro desde los perdidos días de la gloriosa Liga Estelar. Esta victoria impidió la caída del Condominio, que hubiese sido el resultado en caso de que Luthien hubiese caído ante los Clanes. El Condominio ha sido la mayor fuerza motivadora existente tras las recientes expediciones para hallar los mundos natales de los Clanes.

#### FUNDAMIENTOS

La derrota de los Clanes en Luthien impulsó a la Primus Waterly a pedir un encuentro con el IIKan Kerensky, en enero del 3052 viajó al mundo de Satalice ocupado por los Clanes. Waterly intentaba manipular a los Clanes para que atacasen Tharkad, la capital lirana, pero la reunión no fue como ella había planeado. El IIKan informó a la Primus que los Clanes intentaban conquistar la Tierra, antiguo hogar de la humanidad y de la Liga Estelar. Esta revelación forzó a Waterly a admitir la insensatez de sus intentos de controlar al monstruo destructivo de los Clanes. Inesperadamente, al encararse con tales enemigos poderosos, el Precentor Marcial Anastasius Focht de ComStar propuso un inusitado curso de acción. Utilizando su conocimiento de la cultura de los Clanes contra ellos, Focht persuadió a los Clanes que librarán una batalla por la Tierra contra los Guardias de Com en el mundo cercano de Tukayyid. Si los Clanes ganaban, la Tierra sería suya. Si ganaba ComStar, los Clanes se someterían a una tregua de quince años. IIKan Kerensky estuvo de acuerdo, colocando las bases para la batalla culminante en que la historia de la humanidad daría

un vuelco.

La batalla de Tukayyid duró 21 días, y costó las vidas de casi un 40 por ciento de los Guardias de Como. Las fuerzas aeroespaciales de la Orden sirvieron con una valentía excepcional, destruyendo varios Cúmulos de diversos Clanes. Los cazas de la 417 división de los Guardias de Como destruyeron la nave de mando de la Galaxia Alfa de los Gato Nova, cuando esta levitaba sobre la zona de aterrizaje, posteriormente ayudaron a las fuerzas terrestres a destrozar a los OmniMechs de los Gato Nova justo al norte de JoJe. Tanto los Halcones de Jade como los Lobos hicieron buen uso de sus OmniCazas, proporcionando cobertura aérea y apoyo al suelo en el campo de batalla para las fuerzas terrestres de los Clanes, pero los Guardias de Como eran rápidos, dirigiendo a los Clanes por todo el planeta. Utilizando fuerzas aéreas y terrestres como parte integral de la misma fuerza masiva de combate, los Guardias de Como ganaron la batalla de Tukayyid y consiguieron, para la vapuleada Esfera Interior, un alto, 'en el avance de los Clanes, de quince años.

Incluso mientras los Guardias de Como luchaban y morían para mantener Tukayyid fuera del control de los Clanes, la Primus Waterly puso en movimiento la Operación Escorpión. Este diabólico complot intentaba someter a toda la Esfera Interior bajo el control de la garra de ComStar, pero el mencionado complot no funcionó, debido a que los técnicos de ComStar de varias estaciones de GHP rehusaron obedecer la orden de Waterly de cortar las comunicaciones de toda la Esfera Interior. Las rebeliones del personal de ComStar en los mundos capturados por los Clanes, esperando que se cumplieran las órdenes de Waterly mientras los Clanes estaban hundidos en el lodo de Tukayyid, sólo tuvieron éxito en enfurecer a los antiguos aliados de ComStar. El ansia de poder de Waterly se condenó desde su inicio, y un furioso precentor Martial forzó la dimisión de Waterly tan pronto como se enteró de su traición.

Para sustituirla nombró como primus a Sharilar Mari, y juntos se embarcaron en un ambicioso programa de reforma que dividió en dos a

ComStar. Muchos miembros de ComStar partieron de la orden, bajo el liderazgo reaccionario del precentor Demona Aziz. Esta facción cismática, se llamo a sí misma la Palabra de Blake, y encontró refugio en la Liga de los Mundos Libres bajo la protección de Thomas Marik. El anterior precentor de ComStar les proporcionó un latifundio en el mundo de Gibson, donde se reunieron para practicar SU\$ anticuadas tradiciones místicas y tramar la caída de la nueva ComStar.

Unas pocas unidades eligieron reunirse a estos rebeldes desencaminados, y en los cuatro años transcurridos desde el cisma, el número de desertores ha crecido constantemente. La mayoría de las tropas desertoras eran MechWarriors, veteranos de Tukayyid, que sintieron que la secularización de ComStar traicionó los sacrificios que ellos y sus colegas habían hecho. La mayoría de las fuerzas aeroespaciales, relativamente ilesas del baño de sangre de Tukayyid, prefirieron permanecer con la Orden reformada.

#### BA'ITLIESIPACE 1 FUNDAMENTOS

Sólo tras el descubrimiento del Núcleo de Memoria de la Muerte Gris, la tecnología de la Esfera Interior ha empezado a aproximarse de nuevo a los niveles tecnológicos existentes en la era de la Liga Estelar. La invasión de los Clanes ha impulsado a las Casas Sucesoras a incrementar sus esfuerzos de investigación y desarrollo para crear máquinas de guerra capaces de enfrentarse con posibilidades de anular esta amenaza. Esta sección describe la condición en que se hallan actualmente, y los esfuerzos de mejora de la capacidad espacial. Sólo se mencionará de pasada el patrón tecnológico de que disponen hoy en día los Clanes, ya que actualmente ignoramos casi completamente sus métodos y capacidades de producción.

El término nave dedescenso fue utilizado por primera vez en el siglo XXII para describir los enormes transbordadores de carga espaciales transportados por las relativamente primitivas naves de salto de esa era. A medida que fue avanzando la tecnología de las naves de salto y de

descenso, la naturaleza de ambos vehículos cambió. Con el tiempo, el término nave de descenso llegó a ser oficial, cosa que ocurrió hacia finales del siglo XXV para designar a las naves de transporte interplanetario, no para las naves FTL transportadas sobre el casco de las naves de salto, en lugar de en el interior de sus bodegas de carga. Estas naves de descenso, naves considerablemente más versátiles y sofisticadas que los enormes transbordadores espaciales de carga a los que reemplazaron, «descenderían» libremente sobre el collar de acoplamiento de la nave de salto permaneciendo allí hasta la llegada a su destino. El término transbordador permaneció en uso, aplicándose a las pequeñas naves con capacidades de carga de cien o menos toneladas que son transportadas en el interior de las naves de descenso y de las de salto.

Los registros de la Tierra catalogan más de 250 diseños distintos de naves de descenso, muchos de los cuales hace tiempo que han quedado obsoletos. Actualmente, en la Esfera Interior, permanecen en servicio unos cien modelos diferentes, abarcando desde pequeñas naves de combate a enormes cargueros .. Una veintena de esos diseños constituyen la mayor parte de naves en servicio. Las naves de descenso pueden ser agrupadas en las seis clases siguientes: transportes de tropas, transportes de Battlelvlechs, portacazas, naves de asalto, cargueros, y naves de línea para pasajeros.

Cada nave de descenso es de una de las dos categorías siguientes: aerodinámicas o esferoidales. Las aerodinámicas parecen cazas aeroespaciales, utilizando alas y superficies de sustentación para operar

en la atmósfera. Las esferoidales, llamadas así a causa de sus característicos cascos redondeados, confían en su reactor de fusión para que les proporcione sustentación.

Generalmente más pequeñas y maniobrables que las esferoidales, las aladas naves de descenso aerodinámicas, diseñadas como si de aeronaves se tratase, se encuentran perfectamente equipadas para operar en la atmósfera. Sin embargo, la dependencia del casco aerodinámico de la nave para proporcionar sustentación limita el tamaño de las mismas, a la vez que incrementa drásticamente el coste de construcción de estas alisadas y graciosas naves. Otra desventaja es que la mayoría de las naves aerodinámicas debe aterrizar sobre una larga pista de aterrizaje al igual que lo hacen las aeronaves convencionales. Esta dependencia de superficies preparadas para el aterrizaje y de su infraestructura necesaria hacen que las naves de descenso aerodinámicas sean menos versátiles que las esferoidales. Para sacar mejor partido operacional de las naves de descenso aerodinámicas tanto en la atmósfera como en el espacio, la mayoría de las mismas disponen de dos juegos de toberas para la propulsión, uno de ellos instalado en la parte inferior de la nave y el otro en su parte posterior. A pesar de ocupar más espacio que un único reactor, esta disposición alivia el problema de orientación interna. Dependiendo de si la nave está o no en la atmósfera y de si se ve afectada por la gravedad planetaria, utiliza distintas toberas de propulsión a la hora de proporcionarse impulsión, permitiendo así que el morro de la nave permanezca hacia «delante» y que su popa permanezca «atrás» en todo momento. Las naves aerodinámicas utilizan sus impulsores inferiores y sus reactores de tránsito para navegar por el espacio, cambiando a los reactores de maniobra y a los impulsores posteriores cuando operan en la atmósfera.

Teniendo un diseño del casco mucho más simple que las naves aerodinámicas,



las naves de descenso esferoidales son mucho más fáciles y baratas de construir. La simplicidad y robustez del diseño del casco esferoidal también permite la construcción de naves esferoidales mucho más grandes. La mayor nave esferoidal actualmente en producción es la Behemoth, con una masa de 100.000 toneladas, mientras que la mayor de las naves aerodinámicas dispone de una masa de 10.000 toneladas. Las esferoidales disponen de un único reactor utilizado tanto para el viaje espacial como para la maniobra atmosférica. El reactor se encuentra situado en la parte inferior de la nave, esto, junto con la forma del casco, permite que las naves esferoidales puedan despegar, levitar y aterrizar verticalmente. Esta capacidad proporciona a las naves de descenso esferoidales una enorme versatilidad, pero también las hace vulnerables. Como la impulsión del reactor proporciona una sustentación directa en la atmósfera, el gobierno de la nave se realiza mediante un complejo sistema de impulsores de control instalados en el casco de la nave. Cualquier daño sufrido por estos impulsores puede menoscabar severamente el manejo de la nave. Sin embargo, su capacidad para aterrizar en casi cualquier tipo de terreno hace que las naves de descenso esferoidales sean muy populares entre los militares. El mayor transporte de 'Mechs, la nave de descenso clase Over/ord, puede depositar un batallón de 'Mechs justo en medio de un campo de batalla bajo casi cualquier condición.

DE

A pesar de las diferencias de diseño externas, todas las naves de descenso tienen un número de sistemas comunes. Las páginas siguientes identifican y describen en forma detallada el tipo y la función de estos sistemas comunes.

#### Sistemas de ingeniería

Los críticos sistemas de ingeniería de todas las naves de descenso, normalmente se encuentran ubicados en el núcleo de ingeniería de las naves de descenso esferoidales y sobre la cubierta inferior de las aerodi-

FUNDAMIENTOS

námicas. Dos sistemas comprenden el núcleo de la sección de ingeniería de cualquier nave: un motor que propulsa los reactores de la nave y una planta de fusión que abastece de energía a los sistemas de la nave. Al igual que el enorme núcleo de fusión del reactor, la planta motriz dispone de escudos físicos y magnéticos que contienen su energía y protegen a la tripulación. En un sistema cerrado, la planta motriz de fusión reprocesa sus propios subproductos para producir energía, con lo que requiere poco combustible adicional. Sin embargo, si es necesario, la planta puede recurrir al hidrógeno líquido diatómico almacenado en extensos depósitos situados en la sección de ingeniería. Esta capacidad para adaptar la utilización del combustible según las circunstancias mantiene al motor y a los sistemas de energía a su máxima eficiencia. Además del núcleo del motor y la planta motriz, el sistema de ingeniería dispone de numerosos conductos refrigerantes, cables de fusión, tuberías de combustible, y canales de plasma.

La invención del motor de fusión permitió a las naves espaciales avanzar desde las pequeñas naves del siglo XX a las naves de más de un millar de toneladas del siglo XXI y posteriores. Al no encontrarse restringida por la necesidad de llevar enormes depósitos de propulsores químicos, las naves con energía de fusión podían someterse a una aceleración constante durante varios días, reduciendo drásticamente el tiempo requerido para el viaje interplanetario. El motor de fusión funciona mediante la expulsión de plasma -subproducto de la reacción de fusión- a través de toberas de propulsión blindadas situadas en la parte posterior o en la inferior de las naves. En las naves de descenso mejor diseñadas, numerosas toberas de propulsión motean los cascos de las naves. El piloto las utiliza para alterar el rumbo y la altura de su embarcación, aunque muchas naves utilizan los más duros pero ineficientes impulsores químicos en lugar de los frágiles y caros reactores a chorro de fusión. Un sistema de contención magnético canaliza el principal plasma de propulsión a los reactores, expulsándolo por las toberas, permitiendo que el piloto pueda

gobernar la embarcación y protegiendo a la tripulación de la radiación nociva.

A diferencia del sistema cerrado de la planta motriz, el sistema de fusión abierto del reactor de la nave requiere un abastecimiento constante de combustible. El núcleo del motor absorbe el combustible, hidrógeno líquido diatómico ( $H_2$ ) de los enormes depósitos de almacenamiento hasta la cámara de reacción, y el reactor expulsa los subproductos de la reacción para proporcionar la impulsión deseada. Toda nave de descenso utiliza por lo menos uno de los dos mecanismos de circulación del combustible para alimentar al reactor fusión.

El sistema más común, encontrado en todas las naves de descenso, es el sistema de expansión calorífica, que requiere poco mantenimiento. Pequeñas bombas envían hidrógeno a una cámara previamente calentada, donde la alta temperatura ocasiona la expansión del combustible. El incremento de la presión resultante impulsa al combustible hacia el núcleo del motor (o a la planta motriz, si es necesario). Este sistema proporciona un abastecimiento constante de combustible, ideal para vuelos interplanetarios, pero que no favorece los cambios rápidos necesarios en demanda de combustible que ocurren en el transcurso del combate.

El segundo sistema de combustible, se encuentra en la mayoría de las embarcaciones militares, utilizando un sistema de bombeo a alta velocidad que proporciona al sistema del reactor la presión constante requerida para mantener la reacción de fusión independientemente de la demanda de combustible. Este sistema permite cambios rápidos de impulsión, lo que proporciona a las naves militares la maniobrabilidad necesaria en el campo de batalla. Sin embargo, mantener a máxima presión el sistema del motor derrocha una considerable cantidad de combustible, por lo que los pilotos de las naves de descenso sólo lo utilizan cuando es necesario ejecutar una maniobra rápida. Las naves de descenso pueden recurrir al sistema de expansión calorífica para realizar el tránsito interplanetario; los cazas aeroespaciales, equipados únicamente con el sistema de bombeo rápido, no disponen de suficientes reservas de combustible

para acelerar durante largos períodos.

#### Armamento

La mayoría de naves de descenso, tanto las de combate como las civiles, llevan barquillas de armamento. Cada barquilla contiene los sistemas de control de tiro mediante radar y láser, los sistemas de refrigeración y los alimentadores de munición para cualquier combinación de cañones automáticos, misiles y rifles Gauss. La computadora de control de tiro de la nave determina el blanco para cada barquilla, actuando bajo las instrucciones del piloto de la embarcación. Este sistema, vinculado a la computadora principal y al sistema de radar de la nave, permite que la nave de descenso pueda enfrentarse a naves situadas a centenares de kilómetros de distancia, mientras se desplaza a alta velocidad. Cada barquilla dispone de un circuito de control local, permitiendo que un individuo situado en el puesto de tiro próximo a cada barquilla controle el armamento. Como un artillero humano no puede apuntar fácilmente a una unidad situada a unos pocos kilómetros de distancia, o a un blanco viajando a miles de kilómetros por hora, la mayoría de los controles locales sólo son utilizados si alguna emergencia ha desconectado el control de tiro de la computadora principal.

#### Sistemas de control

Cada nave de descenso dispone de una cámara de control, conocida como puente. El puente varía en tamaño de una nave a otra, desde las pequeñas y funcionales cabinas de las naves de descenso clase Leopard

/FUNDAMENTOS

y Monarch, a las espaciosas cubiertas de las embarcaciones de la clase Overlord y Mammoth. Cada puente contiene los puestos para el piloto, el navegante, el oficial de comunicaciones y el oficial de armamento/computadora. Las naves más grandes pueden disponer de más de una posición

para cada puesto, o de ubicaciones adicionales para tripulación especializada. Por ejemplo, algunas embarcaciones disponen por separado a los oficiales de armamento de los de computadoras, y otras disponen de puestos en el puente para el oficial de carga, el oficial de acoplamiento (que controla la expansión CCKF y el collar de acoplamiento), el oficial de seguridad y el comandante. Aunque la computadora principal cumple con la mayoría de las tareas importantes del funcionamiento de la nave, los miembros de la tripulación manejan los puestos apropiados para supervisar el trabajo de la computadora y para proporcionar apoyo manual en el supuesto de que fallasen los sistemas. Utilizando computadoras auxiliares, se puede operar manualmente desde cada puesto, si fuese necesario, la mayoría de los sistemas de la nave. Generalmente aislado físicamente del resto de la nave, el puente puede aislar a otras áreas cerrando las escotillas diseñadas para la despresurización que se hallan por toda la nave en caso de abrirse una brecha en el casco. Desde el puente también se controlan los sistemas de soporte vital para cada área de la embarcación; los oficiales del puente pueden utilizar estos dos mecanismos de control para conseguir una gran ventaja si las fuerzas enemigas abordan la nave. Para impedir que el enemigo consiga las ventajas de estos sistemas en el caso de que consigan realizar un abordaje con éxito, las naves de descenso de combate e incluso algunas embarcaciones civiles ubican marines u otro personal adecuadamente entrenado en los puntos claves de la nave: el puente, la sala de máquinas y cerca de cualquier otro sistema de control. Las naves militares acostumbran a poner guardias en cada escotilla y en cada bodega de carga.

#### Zonas de carga/pasajeros

Todas las naves de descenso llevan pasajeros o carga de algún tipo. Las instalaciones para la carga tienden a predominar en una nave de descenso, ocupando hasta un 75 por ciento del interior de la nave. Las

naves de descenso disponen de diversos tipos de bodegas de carga; una nave de descenso puede tener cualquier combinación de las bodegas enumeradas a continuación.

Las bodegas normales de carga almacenan flete de amplio volumen, comúnmente suministros o equipo. Cada bodega contiene numerosos puntos de anclaje para asegurar la carga, así como disponen del equipo necesario para manejar la carga tanto bajo la acción de la gravedad como sin ella. En la mayoría de las naves civiles, una simple escotilla en la bodega de carga proporciona acceso al exterior, mientras pequeños pasadizos conectan la bodega con la nave. Las naves civiles más grandes, así como también muchas naves militares, disponen de una escotilla adicional entre la bodega de carga y la exterior. Cada escotilla se encuentra equipada con una rampa retráctil para carga y descarga.

Las bodegas de 'Mechs alojan numerosos cubículos diseñados para el transporte y la reparación de BattleMechs, así como también un área extensa y despejada. Cada cubículo contiene un pequeño andamio que permite a los técnicos trabajar sobre los 'Mechs,

#### BAFFLESPACE

bien durante el tránsito o sobre la superficie del planeta. Cada cubículo también contiene circuitos de combustible y oxígeno que permite al personal mantener al BattleMech listo para la batalla en todo momento. La zona despejada de cada bodega de 'Mechs contiene instalaciones de reparación adicionales, así como una serie de anclaje a los que un 'Mech puede ser fijado para ser reparado. Si la nave va totalmente cargada, BattleMechs adicionales pueden soportar el viaje amarrados a un punto de anclaje en vez de en un cubículo. Además, la mayoría de bodegas de 'Mechs disponen de una escotilla lo suficientemente masiva como para

permitir que la nave lance 'Mechs al combate, desde la atmósfera o el espacio.

Cada bodega también puede lanzar vainas e instalaciones de almacenaje con piezas de repuesto. Al igual que los compartimientos de carga, cada bodega de 'Mechs dispone de una rampa retráctil para carga y descarga. Mientras la nave se encuentra en un planeta, los BattleMechs entran y salen de la embarcación mediante estas rampas fuertemente reforzadas.

A diferencia de las comparativamente raras bodegas de 'Mechs, la mayoría de las naves de descenso disponen de bodegas para naves pequeñas.

La mayor parte de las naves de descenso transportan uno o dos transbordadores espaciales, almacenados en un cubículo durante el tránsito. En estas naves de descenso, cada cubículo puede disponer de su propia escotilla y sus mecanismos; los pilotos de los transbordadores tienden a confiar en el vuelo de precisión para el lanzamiento y recuperación.

Las naves diseñadas para llevar varios cazas o naves pequeñas, con frecuencia agrupan los cubículos de almacenaje/repación alrededor de una o más bodegas de lanzamiento/recuperación. En estas embarcaciones, cada cubículo de almacenaje/repación dispone de instalaciones parecidas a las bodegas de 'Mechs.

Estas bodegas de naves pequeñas disponen de instalaciones aptas para la recuperación y lanzamiento, y su enorme tamaño hace que el aterrizaje sea mucho más fácil para el piloto de un transbordador. Las bodegas incorporan redes de recogida, barreras enormes de redes especialmente diseñadas para «recoger» los cazas seriamente dañados o fuera de control, impidiendo que se estrellen contra el muro trasero de la bodega.

Los mamparos del alrededor de la bodega son tan gruesos como el casco de la nave de descenso, proporcionando protección extra en caso de accidente. Como medidas adicionales de seguridad, el acceso al resto de la embarcación desde la bodega de naves queda restringido por toda una serie de escotillas. El único inconveniente de la mayoría de las bodegas de pequeñas naves es la incapacidad para lanzar a la vez a todas las pequeñas naves de la nave de descenso. Aunque insignificante en las

embarcaciones civiles, esta restricción en el lanzamiento puede resultar crítica en los transportes militares.

La mayoría de las bodegas de caza no pueden ser utilizadas mientras una nave de descenso se encuentre en la atmósfera o sobre el suelo.

La mayoría de las bodegas de cazas están diseñadas para que los cazas «caigan» desde una embarcación que se desplaza en una dirección y velocidad constante; el lanzamiento de naves bajo cualquier otra circunstancia es muy difícil, y la recuperación, imposible. Una grúa debe cargar y descargar cada una de las naves pequeñas de la nave de descenso a la superficie planetaria, y para tales operaciones cada bodega dispone de una grúa. Una nave de descenso en vuelo atmosférico puede lanzar los cazas a costa de un gran riesgo, pero le resultará imposible recuperarlos. Muchos pilotos llaman «cubierta de vuelo» a las bodegas de lanzamiento/recuperación, un término que se remonta a los primeros portaaviones marítimos utilizados durante el siglo XX. Los técnicos e ingenieros asignados a cada bodega frecuentemente se refieren a sí mismos como tripulación de cubierta, y el oficial al cargo tiene el título formal de oficial de cubierta.

#### FUIIDAMEIIFOS

Las naves de salto son la espina dorsal de los viajes interestelares. Estas delgadas naves en forma de aguja, fueron desarrolladas por primera vez durante el siglo XXII, tras el redescubrimiento de los trabajos llevados a cabo por Kearny y Fuchida, los dos científicos visionarios cuyas investigaciones abrieron la puerta a los viajes espaciales desplazándose a una velocidad superior a la de la luz. Los largos y estrechos sistemas del reactor Kearny-Fuchida se extiende de un lado a otro de la nave de salto; una pequeña cabina en la proa de la embarcación, contiene la sección de mando, mientras que el reactor descansa ubicado en la popa. El reactor Kearny Fuchida proporciona a la nave su capacidad de "salto» entre dos puntos en el espacio hasta una distancia máxima de treinta años luz, de aquí el nombre de nave de salto.



Los experimentos efectuados en el siglo XXI por los físicos Thomas Kearny y Takayoshi Fuchida en Stanford mostraron que las partículas subatómicas podían, cuando eran expuestas a un campo de energía hiperespacial, saltar entre dos puntos del espacio. Los resultados sugirieron que por amplificación de este efecto el ser humano podría lograr el transporte interestelar instantáneo, moviendo grandes objetos, digamos embarcaciones, a través de estos puntos de salto. Sin embargo, las teorías de los físicos entraron en conflicto con la física einsteiniana, por lo que la corriente científica principal descartó estos experimentos durante muchos años. A principios del siglo XXII, dos equipos independientes de investigación reivindicaron el trabajo de Kearny y Fuchida, abriendo finalmente el camino de los viajes interestelares a la humanidad. En la primera década del siglo XXII, el gobierno de la Alianza Terrestre respaldó el IBA'ITLESPAC:1E desarrollo de lo que llegó a ser conocido como reactor hiperespacial Kearny-Fuchida, cuyos principios básicos han permanecido sin cambios desde entonces. Un iniciador de campo en la parte posterior del reactor, genera el campo hiperespacial y lo enfoca a través del núcleo de titanio/germanio del reactor, cuya capacidad superconductora incrementa la fuerza y tamaño del campo. El campo amplificado resultante engloba la nave de salto y a cualquier nave de descenso adosada. Una vez el campo está totalmente expandido, este empuja a la nave a través de un punto de salto, un "agujero» en el espacio. El tiempo real transcurrido en el hiperespacio depende de la distancia viajada, pero nunca dura más de quince segundos. La nave surge entonces desde el otro confín del hiperespacio a través del segundo punto de salto, llegando a su destino. Un mal funcionamiento del reactor K-F normalmente da como resultado que la nave llegue a un punto distinto del programado, pero en raras ocasiones la nave de salto queda atrapada en el hiperespacio. El destino de tales embarcaciones desafortunadas permanece desconocido.

La apertura de agujeros en el espacio requiere la utilización de enormes

cantidades de energía, creando firmas de radiación tanto para la embarcación viajante como para el espacio cercano. Esta radiación, predominantemente infrarroja, puede ser detectada justo antes de la llegada de la nave de salto o justo después de su partida. Abrir una fisura en el espacio en el punto de llegada, normalmente es un proceso menos controlado que el punto de partida; la destrucción necesaria de una enorme cantidad de partículas atómicas crea un pulso de radiación electromagnética que puede ser detectado desde una gran distancia. Sirviéndose de estas trazas de energía, las fuerzas hostiles pueden detectar a una nave de salto y situarse en una posición adecuada para realizar una emboscada a sus naves de descenso y a las tropas que transporten. Sólo la prohi-

## 1 IFUNDAMIENfOS

actor se encuentre totalmente cargado. Para cargar el núcleo normalmente son necesarios de seis a ocho días.

Además del reactor Kearny-Fuchida, cada nave de salto también dispone de un enorme reactor fusión. Aunque es considerablemente mayor que los sistemas similares llevados por las naves de descenso, este reactor de estacionario constituye una fracción pequeña de la masa total de la nave de salto, por lo que sólo puede ejercer una aceleración de unas décimas de G. Estos bajos niveles del reactor de estacionario hacen que éste se encuentre mejor equipado para mantener la posición en un punto de salto, o para ejecutar maniobras menores cerca del mismo. Un enorme depósito de combustible abastece al reactor de fusión de la nave de salto con hidrógeno diatómico ( $H_2$ ), además de poder repostar a las naves de salto acopladas.

Una enorme planta motriz de fusión abastece de la electricidad diaria necesaria a la nave de salto, haciendo que funcionen las computadoras y el soporte vital. Si fuese necesario, este núcleo también puede realizar una carga rápida del reactor K-F en tan sólo unas horas. Sin embargo, un corto tiempo de carga incrementa la probabilidad de que el salto no tenga éxito o de que se dañe al delicado reactor K-F, por ello tal proceso

de carga se reserva sólo para casos de emergencia.

El principal medio de que disponen las naves de salto para recolectar energía para el núcleo del reactor K-F es la vela solar. También llamada vela de salto, esta hoja de polímero superendurecido y su delicado mecanismo de despliegue se localizan en la parte posterior de la embarcación.

Pueden medir entre 800 y 1.500 metros de diámetro, la vela se encuentra recubierta con un agente fotoquímico que absorbe casi todas las radiaciones de energía, convirtiéndolas en energía utilizable.

La vela colectora de energía es invisible al radar y es difícil detectarla visualmente. A pesar de su inmenso diámetro, la vela de salto tiene un grosor de tan sólo unos milímetros, haciendo que sea sumamente delicada. Para minimizar los daños, la vela está compuesta por varios paneles, cada uno de ellos rodeado con un marco más grueso. Una nave de salto con su vela desplegada no puede maniobrar; si intenta hacerlo, las tensiones producidas, incluso por las más ligeras aceleraciones, dañarían el frágil polímero, dejándolo sin posibilidad de reparación.

Algunas naves de salto de la Esfera Interior, principalmente las desplegadas por ComStar y las escasas aún en buenas condiciones tras centenares de años de guerra, llevan baterías de fusión de litio, que permiten a la nave almacenar una carga adicional para el reactor. Esta carga extra permite a la embarcación realizar dos saltos en un corto espacio de tiempo, evitando los enormes riesgos de la carga rápida del reactor K-F mediante el reactor de fusión. Sin embargo, activar el reactor hiperespacial demasiadas veces en rápida sucesión pueden dañar o destruir componentes vitales.

La práctica normal permite a los pilotos utilizar las cargas de fusión de litio para realizar un salto hiperespacial cada tres o cuatro días, un importante mejoramiento respecto de

la media de siete días de espera impuestos por la recarga mediante la vela de salto. Como ocurre con el núcleo del reactor K-F, tanto la vela de salto como el reactor de fusión puede cargar la batería de fusión de litio, pero cada sistema de carga sólo puede utilizarse para un dispositivo a la vez. Por ejemplo, si la vela de salto carga el núcleo del reactor, la batería de fusión de litio debe recibir su energía del reactor de fusión. Según nuestras observaciones, las baterías de fu-

#### DE LA NAVE DE

Como ocurre con las naves de descenso, todas las naves de salto tienen las siguientes características en común: los sistemas de ingeniería, el armamento, los sistemas de control, la plataforma gravítica y las zonas de carga.

bición no escrita de no destruir las casi irremplazables naves de salto, en vigor desde el fin de la brutal Segunda Guerra de Sucesión, ha evitado que las naves de salto sean blancos militares.

Existen dos categorías de naves de salto. La primera y muy numerosa es la nave de salto de transporte, tales como las embarcaciones de la clase Merchant e Invader. Tanto las organizaciones civiles como las militares utilizan las naves de salto de transporte para transferir naves de descenso entre distintos destinos estelares. La segunda categoría, las naves de salto de combate, también conocidas como naves de guerra, fueron virtualmente destruidas en las primeras dos Guerras de Sucesión. Sólo desde el reciente renacimiento tecnológico conseguido gracias al núcleo de memoria de la Muerte Gris, la humanidad ha recuperado el conocimiento suficiente para construir naves de guerra, y las presiones existentes debido a la guerra contra los Clanes, ha ayudado a fomentar el que algunos de los pocos Estados Sucesores aceleren el desarrollo y producción de naves de guerra. Como las naves de guerra permanecen sin probar bajo el combate, este informe las considera en una sección separada

a la de las normales naves de salto de transporte.

#### Sistemas de ingeniería

El corazón de la nave de salto es el reactor hiperespacial Kearny-Fuchida. Compuesto de una aleación de titanio/germanio, suspendido en un tubo de helio líquido, el núcleo del reactor actúa como un enorme condensador superconductor, almacenando las enormes cantidades de energía requeridas para ejecutar un salto hiperespacial. El mayor componente de la nave, el núcleo del reactor, es también el más frágil. Las naves de salto utilizan dos tipos de núcleo de reactor: la variedad normal instalada en la mayoría de las naves de salto de transporte, y los núcleos compactos utilizados en algunas naves de guerra. Los núcleos normales se llevan un 95 por ciento de la masa total de la nave de salto; la variedad compacta se lleva menos del 50 por ciento, permitiendo a la embarcación cargar muchas más y más pesadas armas y blindaje. Sin embargo, los núcleos compactos tienen un coste casi cien veces superior al de la variedad normal. Durante la Liga Estelar, los astilleros podían construir núcleos muy ligeros con un peso de hasta sólo 2.500 toneladas, pero la pérdida de tecnología y conocimiento durante los siglos de guerra no dieron ningún fruto para los constructores navieros del siglo XXXI. Hasta el descubrimiento del núcleo de memoria de la Muerte Gris, el reactor más pequeño construido pesaba 35.000 toneladas. Con la ayuda de la información proporcionada por el núcleo de la Muerte, los científicos se están aproximando a los menores tamaños de reactores conseguidos en la era de la Liga Estelar. Situado al fondo de la parte posterior de la nave de salto, se encuentra el iniciador de campo, el segundo componente vital del reactor hiperespacial. Este dispositivo genera el campo hiperespacial y lo enfoca mediante el núcleo del reactor principal, amplificando

el campo para que este englobe a la nave de salto y a las naves de descenso que transporta. La generación y expansión de este campo requiere enormes cantidades de energía; cada salto, aunque dura solamente unos pocos segundos, requiere que el núcleo del re-

8A.JTUSPAICIE IFUNIDA.MIEN'fOS

sión de litio son un equipamiento normal en las naves de salto y naves de guerra de los Clanes. Los rumores dicen que actualmente Casa Kurita esta reequipando a cada nave disponible con baterías de fusión de litio.

#### Armamento

Salvo por unos pocos láseres pesados o cañones proyectores de partículas utilizados para destruir meteoritos, la mayoría de las naves de salto de transporte no disponen de armamento. Los cañones antimeteoritos raramente son lo suficientemente potentes para dañar a una nave espacial blindada, aunque pueden matar a humanos en traje de vacío. Entre las naves de salto de la Esfera Interior, sólo la clase Invader lleva láseres y CPPs lo suficientemente pesados para funcionar como armas ofensivas.

Como el Invader a menudo es utilizado como transporte militar, sus cañones son lo suficientemente poderosos para repeler abordajes, pero incluso el despliegue de armas del Invader es incapaz de destruir a una nave de guerra. Los Clanes han equipado un número de naves de reconocimiento, tales como los de la clase Hunter, con un moderado despliegue de armamento. Aunque su función sea ostensiblemente disuasoria, para evitar los ataques de piratas u otros enemigos, estas armas habilitan a las embarcaciones de reconocimiento de los Clanes a ocupar un papel ofensivo.

#### Sistemas de control

El puente de la nave y los camarotes de la tripulación están ubicados en el bulboso morro de la mayoría de naves de salto. En el puente se encuentran los sistemas de control de la nave, incluyendo el control de maniobra del vuelo hiperespacial y los sistemas de navegación. El puente de

una nave de salto tiene un tamaño de aproximadamente dos veces el tamaño del de una nave de descenso, con puestos esparcidos por todo el espacio disponible. No es inusitado ver a miembros de la tripulación sentarse «cara abajo» en el techo, aunque existen posiciones alternativas para aquellas pocas ocasiones en que la nave se encuentre acelerando. En marcado contraste con el ambiente tenso existente en el puente de una nave de descenso, la atmósfera en el puente de una nave de salto . tiende a ser relajado y pausado. La tripulación de una nave de descenso, bien sea militar o civil, debe permanecer constantemente alerta ante posibles encuentros con fuerzas hostiles o ante los problemas de funcionamiento debido a la complejidad de manejo de la embarcación. Las tripulaciones de las naves de salto de transporte pocas veces se enfrentan a tales amenazas. Lo peor que puede experimentar la tripulación de una nave de salto es un disparo de advertencia a través del arco o en la vela de salto, además, la nave de salto requiere de maniobras muy poco complejas para su navegación.

BA,1TI.ESPACE

Los puentes de las naves de salto disponen de la mayoría de los puestos que se encuentran en las naves de descenso además de incorporar el puesto para un navegante. Si fallara la computadora de navegación, el oficial de navegación se encuentra lo suficientemente cualificado y dispone de los conocimientos necesarios para programar manualmente el reactor K-F.Como nueva adición a aquellas naves de salto muy selectas y poco abundantes en la Esfera Interior, un holocontenedor domina el centro del puente. Actúa reemplazando las pequeñas unidades de tablas de las naves anteriores, los oficiales del puente utilizan los nuevos holocontenedores para trazar cartas estelares en tres dimensiones y calcular rutas. Las naves de salto civiles de la Esfera Interior rara vez incorporan estos caros sistemas, pero esta tecnología se encuentra en todas las naves de salto de los Clanes. Nuestrsa pesquisas nos muestran que los comandantes de los Clanes también utilizan los holocontenedores para seguir

el curso de la batalla, tanto orbital como terrestre.

#### Plataforma gravítica

Las naves de salto más grandes (más de 100.000 toneladas) suelen llevar una plataforma gravítica que es capaz de proporcionar un ambiente de gravedad artificial a la tripulación. Esta sección en forma de anillo produce gravedad artificial mediante la rotación alrededor del eje de la nave, actuando como si fuese una enorme centrifugadora. A medida que la plataforma gira, la fuerza centrífuga empuja a los objetos hacia afuera del centro de la plataforma. La pared de la plataforma se transforma en el «suelo», proporcionando una sensación de gravedad planetaria. Demasiado pequeña para acomodar los camarotes de toda la tripulación, la plataforma gravítica frecuentemente sirve como antesala para el personal que se encuentra fuera de servicio.

#### Sección de carga

Aunque las naves de salto en su mayor parte funcionan como transportes de naves de descenso, también pueden llevar carga en sus propias bodegas de carga. El promedio de la sección de carga de las naves de salto es inferior a 10.000 toneladas y se ve limitada no por el espacio, sino por su funcionalidad. La nave de salto sirve principalmente para transportar cargadas naves de descenso; cualquier carga adicional transportada por la nave de salto deberá ser transferida a una nave de descenso para alcanzar su destino. Como la mayoría de naves de descenso ya van a plena carga, la mayoría de las naves de salto utilizan su capacidad de carga para almacenar pertrechos para ella misma. En las misiones de exploración, esta capacidad de almacenaje se utiliza para suministros que se pueden mostrar vitales para el éxito de la misión.

La mayoría de las naves de salto disponen de como mínimo un collar

#### FUNDAMENTOS

de acoplamiento que retiene y mantiene a salvo las naves de descenso mientras viaja a través del hiperespacio. En la mayoría de naves de salto, los collares de acoplamiento se encuentran en puntos de anclaje (también



llamados anclajes de acoplamiento) situados a lo largo del exterior del reactor Kearny-Fuchida. El centro del collar normalmente dispone de un número de conductos de transferencia que permiten el movimiento de la carga, los pasajeros y el combustible entre la nave de salto y la de descenso. Una pequeña cabina de control del acoplamiento se encuentra cercana a cada collar, conteniendo interruptores y válvulas de control para estas conexiones.

Aunque el diseño básico de una nave de guerra es equiparable al de una nave de salto, la nave de guerra es más grande, dispone de un reactor adicional de maniobra, de blindaje más reforzado y un poderoso armamento. A fin de acomodar toda esta quincallería adicional, estas naves de salto de combate utilizan una versión compacta, pero más cara, del reactor K-F. Como el reactor K-F de una nave de guerra debe mover un volumen mayor, este y la mayoría de los demás componentes son más voluminosos que sus equivalentes a bordo de una nave de salto "de transporte».

Al igual que su contrapartida de transporte, la nave de guerra se construye alrededor de un reactor K-F. El diseño de la nave de guerra rodea al vulnerable núcleo del reactor con diversas cubiertas para personal y equipo, acorazando su totalidad con masivas capas de blindaje. Este enorme volumen extra permite que la embarcación pueda resistir enormes cantidades de daños. El inmenso reactor de maniobra permite, a la nave de guerra, actuar como una versión más ralentizada de una nave de descenso, proporcionándole una maniobrabilidad superior a la de una nave de salto normal. Una nave de guerra, capaz de una o dos Gs de aceleración, puede desplazarse por el interior de un sistema solar al igual que una nave de descenso. Tales vuelos interplanetarios consumen grandes cantidades de combustible; los diseñadores proyectan, a la mayoría de las naves de guerra, para consumir cerca de 40 toneladas de combustible por quema/día (un día de aceleración a 1 G). Sin embargo, la mera presencia de uno de tales monstruos destructivos, hace que la mayoría

de las fuerzas hostiles se lo piensen dos veces antes de atacar a una flota de naves de salto o naves de descenso.

La pequeña masa relativa del reactor K-F compacto en relación con el total de la embarcación, proporciona grandes espacios para las naves de guerra, que pueden ser llenados con armas gigantescas que llegan a pesar miles de toneladas. Estas poderosas armas, de largo alcance y mortíferas, pueden causar inmensas cantidades de daño a una embarcación enemiga. Sin embargo, su enorme tamaño hace que sean difíciles de apuntar rápidamente y con precisión, por ello, las naves de guerra tienden a utilizar sus armas para disparar contra objetos de gran tamaño y de movimiento lento tales como las naves de descenso u otras naves de guerra. [Para más información sobre el armamento naval, ver Armamento pág. 26 de este mismo capítulo.]

La capacidad de aceleración de una nave de guerra la habilita para producir una gravedad artificial en toda la nave, eliminando la necesidad de una plataforma gravítica. Las distintas cubiertas de la nave de guerra están dispuestas de tal manera que el morro de la nave se encuentra situado arriba, y la sala de máquinas se encuentra abajo. Las naves de guerra más grandes continúan llevando dos o tres plataformas gravíticas para ser empleadas por la tripulación mientras se encuentra en órbita o a la espera en un punto de salto, es decir, cuando la embarcación no acelera y por lo tanto no dispone de gravedad.

#### 8A'IIIESPACE

Como las naves de descenso, las naves de guerra quedan encasilladas en distintas categorías según el papel que desempeñen. Las clasificaciones de este informe se remontan a más de un millar de años, a los tiempos en que las armadas operaban en las aguas: los términos han sobrevivido y han sido modificados donde fue necesario para contemplar las realidades de la guerra espacial.

Las corbetas son las naves de guerra más pequeñas. Ligeramente blindadas y relativamente veloces, estas pequeñas naves normalmente

tienen un desplazamiento inferior a medio millón de toneladas. Diseñada para operar durante largos períodos de tiempo, a la mayor parte de ellas se les confieren misiones de incursiones o escoltas de convoy.

La siguiente nave en tamaño se trata de los destructores, ocupan un nicho similar pero se encuentran mejor armados. Además de las tareas de incursión y escolta, los destructores también protegen instalaciones orbitales. La mayoría de los destructores desplazan entre 500.000 y 700.000 toneladas.

Las fragatas rara vez están por debajo de las 700.000 toneladas, y son utilizadas tanto para misiones de escolta como para piquetes de embarcaciones.

Comúnmente equipadas con los mejores sensores, las fragatas frecuentemente permanecen en las cercanías de una flota para actuar como centinelas, además de proporcionar también defensa adicional en el núcleo de la flota. A diferencia de los buques de las clases de menor tamaño, las fragatas pueden operar como transportes, permitiendo el acoplamiento de naves de descenso en sus puntos de anclaje.

Los cruceros constituyen una diversa clase de buques, muchas armadas los subdividen en las siguientes categorías: cruceros ligeros, cruceros pesados y cruceros de combate. Los cruceros sirven como escoltas, incursores, o embarcaciones de formación, ofreciendo una velocidad comparable a una fragata o destructor, pero con superior potencia de fuego y blindaje. La mayoría de los cruceros pueden operar lejos de las instalaciones de suministro durante largos períodos de tiempo; esta característica hace de ellos una nave ideal para las incursiones. Los cruceros pesados llevan más armamento que los ligeros, frecuentemente a expensas de la velocidad. Los Clanes tienden a utilizar los cruceros pesados como buque insignia. Los cruceros de combate se encuentran erizados de armas y blindaje pesado, pero sus enormes motores proporcionan suficien-

#### IFUNDAMEN'IOS

te potencia para proporcionarle gran velocidad a pesar de su tamaño. Estas veloces bestias colosales, frecuentemente proporcionan el golpe de

gracia a una flota. La mayoría de los cruceros desplazan entre 700.000 y 1,2 millones de toneladas, aunque los registros históricos indican que la Hegemonía Terrestre construyó embarcaciones de este tipo con un desplazamiento de 1,5 millones de toneladas.

Las naves de guerra más grandes son los acorazados, leviatanes de millones de toneladas, cuya potencia de fuego y abrumador blindaje han dado origen al misticismo que rodea a las naves de salto de combate.

Una embarcación de esta clase normalmente sirve como buque insignia de una flota, conduciendo asaltos contra posiciones bien defendidas, causando brechas en las defensas del enemigo para que las naves menores puedan explotarlas. Contrario a lo que podría decirnos el sentido común, el tamaño de un acorazado no implica una carencia de velocidad.

La mayoría pueden guardar la marcha junto con fragatas, y puede adelantar a los cruceros pesados. Los dos millones de toneladas de la nave de guerra clase McKenna, utilizada por las FALC en la era de la Liga Estelar, sigue siendo la mayor nave espacial jamás construida. Los observadores han visto pocos acorazados entre las flotas de los Clanes, pero afortunadamente, ninguno es equiparable a las embarcaciones de la clase McKenna.

Los cazas aeroespaciales constituyen el grueso de las flotas tanto de los Clanes como de la Esfera Interior. Con un desplazamiento inferior a cien toneladas, estas pequeñas naves de rápido movimiento operan con la misma facilidad en el espacio que en la atmósfera. Todos disponen de fuselaje aerodinámico y utilizan superficies de sustentación para operar en la atmósfera. A diferencia de los cazas estrictamente atmosféricos, estos vehículos de fusión utilizan un sistema de reactor parecido a los de las naves de descenso. Montones de pequeños impulsores químicos capacitan al caza para maniobrar en el vacío.

Los grandes motores de un caza en comparación al reducido tamaño de tales embarcaciones proporciona una considerable ventaja tanto en velocidad como en maniobrabilidad sobre las naves de descenso y las

de salto; se mueven demasiado rápido para que la mayoría de los cañones de las naves puedan fijarse sobre ellos. La mayoría de los cazas pueden generar tres o cuatro Gs de impulsión, y algunos pueden producir hasta la aturdidora cantidad de once Gs. Sin embargo, el sistema de bombeo utilizado por la mayoría de los cazas para proporcionar combustible no les permite mantener una alta aceleración durante largos períodos de tiempo. El pequeño tamaño de los cazas aeroespaciales también restringe la cantidad de armas y blindaje que este puede llevar; todos los diseños aeroespaciales reflejan el necesario balance entre potencia de fuego, protección, y velocidad.

A pesar de sus muchas limitaciones, los cazas son relativamente baratos de construir y mantener. Cuando se utilizan en flotas masivas, suponen una amenaza devastadora para las más grandes y mejor protegidas embarcaciones espaciales.

El armamento que se encuentra a bordo de todas las embarcaciones navales, desde los cazas a las naves de guerra, cae dentro de unas cuantas categorías establecidas.

Los párrafos siguientes proporcionan una breve guía de los distintos tipos y funciones del armamento de a bordo.

## ARMAS

Las armas balísticas dañan un blanco al golpearlo con un proyectil sólido. La velocidad y masa del proyectil causan la mayoría de los daños, además, algunos proyectiles también llevan carga explosiva. Como necesitan un suministro constante de munición cercano, las armas balísticas pesan más que las de energía de capacidad de daño similar, pero es menos probable que estallen o se quemen debido al recalentamiento. Las armas balísticas incluyen misiles, cañones automáticos y armas Gauss. Todas ellas se encuentran disponibles en versiones normales y navales.

## Misiles

En la contienda naval se utilizan tres clases de misiles: corto alcance, largo alcance y misiles de naves de guerra. Los misiles de corto alcance

(MCA) sólo pesan unos kilogramos, pero se encuentran equipados con poderosas cabezas de combate. En el combate terrestre, su pequeña unidad motora limita su alcance a menos de 300 metros, pero en el espacio pueden alcanzar blancos situados a 100 kilómetros de distancia. Algunas embarcaciones navales transportan una modificación de los MCA conocida como MCA Focales, los cuales utilizan un sistema de fijación láser para guiar los misiles hacia su objetivo. Si el sistema focal no puede mantener un contacto sólido sobre el blanco, no disparará sus misiles. Los misiles de largo alcance, o MLA, disponen de una sección propulsora mayor que los MCA, lo que les permite hacer pequeños ajustes a su vuelo y alcanzar blancos a distancias de hasta 220 kilómetros. Sin embargo, el MLA dispone de una carga explosiva menor a cambio de su incrementado alcance. El sistema de control de tiro Artemis puede complementar el control de tiro de los afustes existentes de MLA y MCA, permitiendo que los misiles realicen correcciones durante la trayectoria, aumentando el número de misiles que impactarán en el blanco. Los sistemas focales son más eficientes que el sistema de control de tiro Artemis, además, este último no es compatible con el sistema focal de MCA. Ese hecho, a pesar del coste adicional y peso del sistema focal, ha impedido durante largo tiempo que las fuerzas navales de la Esfera Interior lo abracen con tesón.

Las naves de guerra llevan enormes misiles capaces de causar una destrucción masiva. Estos, a menudo, utilizan unas sofisticadas computadoras para el control de tiro mucho más sofisticadas del que poseen muchos de los vehículos teledirigidos, esas 30 toneladas de los misiles más grandes pueden orientarse a sí mismas hacia un blanco designado hasta a 450 kilómetros de distancia. Sin embargo, el gran peso del misil limita su capacidad de combustible; los misiles de las naves de guerra llevan combustible suficiente para propulsarse sólo durante 45 segundos, utilizando casi todo ese combustible en maniobras evasivas y correcciones

FUNDAMENTOS

de trayectoria. Una vez agotado el combustible, el proyectil marcha por inercia hacia su blanco.

#### Cañones automáticos

Los cañones automáticos, descendientes directos de las primeras armas de pólvora utilizadas en la remota historia de la Tierra, utilizan una carga química para propulsar una cabeza explosiva, proyectil no guiado hacia el blanco. Hay cuatro tipos de cañones automáticos, tres de los cuales son armas normalmente utilizadas en todas las máquinas de guerra desde cazas a BattleMechs. El cuarto es un arma naval.

El cañón automático típico se trata de un arma de tiro rápido, con recarga automática y un calibre que va desde los 30 a los 200 milímetros.

En la actualidad, los militares expertos catalogan estas armas no por su calibre, sino por su daño potencial. Por ejemplo, el daño potencial de un arma de disparo rápido, con un cañón de 50 mm puede situarse en una categoría de daño superior, mientras que un cañón de 200 mm con una cadencia de disparo baja, podría clasificarse como un arma de daño medio.

El también llamado grupo de cañones automáticos «ultra» disparan a una cadencia superior a la normal, aumentando así su potencialidad de daño. Sin embargo, este cadencia de tiro extremadamente rápida hace que la alimentación de la munición pueda interrumpirse con más facilidad además de reducir la precisión. El modo de tiro ultrarrápido, hace que muchas de las veces, menos de la mitad de los proyectiles impacten al objetivo.

Para compensar este problema, la mayoría de los cañones ultras se diseñaron para poder disparar también a la cadencia normal, permitiendo que el operador pueda cambiar al modo ultra cuando se presenten blancos más fáciles.

Las series de cañones automáticos LB-X son similares a los cañones normales, pero además pueden disparar proyectiles «escopeta». Este proyectil más ligero aumenta la probabilidad de impactar al objetivo, pero hace menos daño que un proyectil normal más pesado.

La cuarta clase de cañón automático, se encuentra únicamente en

las naves de guerra y las estaciones espaciales, pesa entre dos y cinco mil toneladas. Aunque los propulsores químicos que utilizan limita su alcance al de los cañones automáticos convencionales, el cañón automático naval (CAN) puede causar enormes daños en virtud de su tamaño colosal. Con sólo uno o dos proyectiles puede destruir una nave de descenso. Sin embargo, como ocurre con la mayoría de las armas navales, su tamaño también impide que pueda seguir a blancos pequeños y veloces.

#### Armas Gauss

Similar en apariencia al cañón automático, las armas Gauss intentan superar las deficiencias de los propelentes químicos. El cañón de las armas Gauss es un acelerador lineal que propulsa un proyectil ferroniqueloso a gran velocidad, dañando al objetivo mediante la transferencia de su energía cinética. Estas armas pesan más que los cañones automáticos, pero son más frías y tienen un alcance mayor. Tanto la versión normal como la naval existe en diversos calibres.

Más ligeras que las armas balísticas, las armas de energía tienen pocas partes móviles. Las armas de energía convierten la energía eléctrica en luz o partículas cargadas, produciendo una gran cantidad de calor residual. Aunque de menor peso que las armas balísticas, la necesidad de radiadores adicionales para poder mantenerlas refrigeradas bajo un fuego nutrido incrementa su volumen hasta un punto en que niega la ventaja de su inferior masa.

#### Láseres

El láser -siglas de Light Amplification through Stimulated Emission of Radiation (amplificación de la luz mediante emisión estimulada de radiación)- es un arma que concentra un haz de luz amplificado sobre el blanco. El haz causa una súbita elevación de la temperatura, derritiendo el blindaje y/o los componentes. Los láseres también vaporizan determinados materiales, causando pequeñas bolsas de gas que terminan estallando. Como ocurre con los misiles, los cañones automáticos y las armas Gauss, las armas láser se dan en dos variaciones distintas, la normal y la



naval.

Los láseres normales operan exactamente como se ha descrito anteriormente, aunque algunos utilizan cargas de alta energía para incrementar su alcance efectivo. En las versiones de alta energía, los sistemas de conversión de energía pobremente diseñados generan mucho más calor, incrementando el riesgo de incendio o explosión.

Los láseres de impulso tienen un ciclo muy rápido, disparando pequeños pulsos de energía contra el blanco. En vez de confiar en un simple rayo, estos láseres saturan un área del blanco de una forma parecida a como lo haría una ametralladora, aumentando las oportunidades de impactar en el blanco. Sin embargo, la recarga rápida del arma y los requisitos del ciclo de tiro reducen la potencia del láser. Como resultado, los láseres de impulsos hacen menos daño que sus contrapartidas.

Los colosales láseres navales utilizan una tecnología parecida al láser normal, pero tiene una relación muy baja respecto a daño-calor.

Cañones proyectores de partícula

Estas armas utilizan un acelerador magnético para disparar protones e iones de alta energía contra su blanco. Las mencionadas partículas forman un plasma que se parece a un relámpago, causando daños por impacto y calor. A pesar de su proceso de conversión energética totalmente ineficiente y su exagerada tendencia al sobrecalentamiento, la

BA'I'ILIESPAeE IFUNDAMENros

ria para proporcionar una aceleración apreciable para incluso las más pequeñas de las naves de guerra. En la actualidad, sólo la Rolls-Royce Corporation, situada en las Islas Británicas del planeta Tierra, puede producir reactores de la potencia necesaria. Sin embargo, Rolls-Royce ha caído bajo la jurisdicción de ComStar, y el Primer Circuito hasta ahora sólo ha autorizado unas ventas muy limitadas y tras un cuidadoso examen.

Muy dañadas durante el golpe de Amaris hace algunos siglos atrás, los astilleros terrestres fueron durante un tiempo los más sofisticados de la Liga Estelar. ComStar restauró algunos de estos astilleros, permitiendo

a la orden producir y mantener tanto naves de salto como de descenso durante los destructivos años de las Guerras de Sucesión. ComStar ha producido un número limitado de ambos tipos de naves y el personal de los Guardias de Com ha iniciado recientemente investigaciones para incrementar la producción y fabricar nuevos diseños a un ritmo mayor. En la actualidad, ninguna de nuestras instalaciones terrestres puede fabricar naves de guerra.

Los astilleros orbitales James McKenna en el planeta Kathil de la Mancomunidad Federada ha reanudado, tras veinte años de inactividad, la producción. Esta famosa instalación, utilizada recientemente durante la Cuarta Guerra de Sucesión, sufrió un fallo masivo de los sistemas en el 3032, lo cual hizo que el astillero fuese relegado al mantenimiento. Durante las dos últimas décadas ha tenido lugar la reconstrucción; aunque, actualmente, no tan eficiente como durante su apogeo, los astilleros de Kathil produjeron una nueva nave de salto en noviembre del 3054. A partir de este año, el astillero espera producir por lo menos dos naves de salto de la clase Merchant e Invader por año.

Además de los astilleros Terrestres y de Kathil, tres nuevos astilleros han empezado recientemente o comenzarán pronto a fabricar embarcaciones espaciales, incluyendo naves de guerra. Delante de todos en la competición de producción de naves de guerra se encuentra la Federated Boeing Interstellar (FBI), en los astilleros orbitales de la Mancomunidad Federada en el mundo de Galax. Los astilleros de Galax se tratan de la última instalación superviviente de la Liga Estelar perteneciente a esta gran corporación, cuyos diseñadores produjeron la famosa nave de guerra Lala 111 para la armada de la Liga Estelar. Los astilleros originales del Megaplex Galax sólo podía producir naves de descenso, pero en el 3037 FBI compró los abandonados astilleros Challenge Systems en el mundo de Panpour, que fueron destruidos en una incursión Kuritense en el 2796. Despojado de sus valiosos equipamientos, que fueron trasladados a los astilleros de Universal Air en Delavan, para la reparación de estos, algunos

años atrás, los astilleros Challenge quedaron reducidos a poco más que un esqueleto orbital. Durante casi veinte años, la Federated Boeing empleó el grueso de sus beneficios en restaurar los astilleros de Challenge y como recompensa la compañía ahora se vanagloria de tener uno de los astilleros más modernos de la Esfera Interior. Los informes indican que FBI trabaja conjuntamente con el Instituto de Ciencias de Nueva Avalon y el gobierno de la Mancomunidad Federada; el prototipo de corbeta clase Fax actualmente está siendo armado en la fábrica de Challenge Systems.

El Condominio Draconis perdió sus astilleros Dharma Hyperspace situados en el mundo de Schuyler en la invasión del Clan Jaguar de Humo, y los vitales astilleros de Chatham se encuentran en constante riesgo de captura a causa de su proximidad al frente de los Clanes. Temiendo la pérdida total de su capacidad de construcción de embarcaciones, el gobierno del Condominio se ha embarcado en un programa de choque para construir unos astilleros orbitales cerca del mundo de Dieron. La primera fase, construcción de una instalación para el ensamblaje de completó en diciembre del 3055. Nuestras fuentes indican que trucción de una fábrica para producir reactores compactos KARrrIV-IrU(~nlda comenzará en septiembre de este año, se prevé la tarminación

DE y DE

CAZAS

La producción de cazas en la Esfera Interior no ha cambiado mucho desde el 3054, se han producido muy pocos nuevos diseños. Sin embargo, los diseños en producción se han beneficiado de adelantos en tecnología y la mayoría de las armas que se utilizan son comparable a las usadas en la era de la Liga Estelar.

NAVES DE

Siguiendo el ejemplo establecido por la nuevamente restaurada Dinamico Ud., todos los fabricantes de naves de descenso de la Esfera Interior han hecho práctica común del hecho de equipar con tecnología de

la Liga Estelar las naves de descenso siempre que sea posible, especialmente con el armamento. Varios astilleros han empezado a producir nuevas naves de descenso, principalmente naves de combate (tal como el Glaymare producido por Shipil Company en el planeta Skye en la Mancomunidad Federada, o el Kuan-tí producido conjuntamente por Earthwerks y Kallon Industries, en el mundo Capelense de Ares y en el planeta Loyalty de la Liga de los Mundos Libres), o portacazas (tales como el Okínawa, producido por BBP Industries en Luthien, mundo del Condominio). Aunque menos numeroso que en la gloriosa era de la Liga Estelar, los astilleros navales existen en toda la Esfera Interior. Los cazas y muchas de las naves de descenso puede ser armadas sobre la superficie de un planeta, pero algunas naves de descenso y todas las naves de salto deben ser ensambladas en órbita.

La siguiente información complementa a la que se puede encontrar en Objetivos para Incursiones y Manual de referencia técnica: 3055. cantidad de daño producido por un solo impacto ha hecho que el CPP sea considerado el arma más efectiva disponible según los expertos militares. Existen versiones normales y navales del cañón de partículas, incluyendo versiones que incrementan el alcance a expensas de aumentar los ya altos niveles de calor del arma.

La producción de las normales naves de salto de transporte permanece prácticamente sin cambios desde el 3054, pero en los últimos dos años varios astilleros han empezado a reestructurarse para producir naves de guerra. La mayoría de los astilleros de naves de salto son lo suficientemente grandes como para construir estos monstruos de combate; sin embargo, determinados componentes claves de las naves de guerra son muy escasos.

Pocas fábricas pueden producir los núcleos compactos necesarios para el funcionamiento de una nave de guerra. Sólo la Ioto Galactic Enterprises (Alarion, Mancomunidad Federada), la recientemente reequipada New Earth Trading Company (Nueva Tierra, Mancomunidad Federada) y

la Stellar Trek (Chatham, Condominio Draconis) actualmente tiene la capacidad de producir núcleos compactos del reactor Kearny-Fuchida. Los astilleros de Technicron Manufacturing (Tamarind, Liga de los Mundos Libres) y Universal Air (Delavan, Mancomunidad Federada) se encuentran en proceso de modernización, y sus nuevas instalaciones de producción fabricarán tanto el núcleo del reactor Kearny-Fuchida normal como el compacto.

El reactor interplanetario que permite maniobrar a las naves de guerra es el segundo problema de fabricación. Los reactores actualmente utilizados por naves de salto y de descenso carecen de la potencia necesaria.

Entre tanto, los astilleros de Dieron armarán naves de salto utilizando partes producidas o compradas en astilleros de todas partes de la Esfera Interior. Las instalaciones de Dieron pronto serán el hogar del prototipo de fragata Kyushu, la cual tiene programadas sus pruebas hacia mediados del 3057. Si las pruebas tienen éxito, la SRCD espera utilizar el astillero para producir naves de guerra a gran escala.

El capitán general Thomas Marik, de la Liga de los Mundos Libres, y su presunto yerno, el canciller Sun-Tzu Liao, de la Confederación de Capela, han acordado mejorar las instalaciones de Rashpur-Owens (formalmente, naves de guerra Delhi) en el planeta Capela. La Liga de los Mundos Libres ha acordado proporcionar asesores técnicos para supervisar la construcción, mientras que la Confederación de Capela suministrará la mayoría de los obreros. El proyecto conjunto comenzará hacia principios del 3057, está prevista la producción de la primera nave hacia el año 3062. Hasta ahora, ComStar ha fracasado en conocer la información de los diseños de construcción propuestos, pero como la Liga de los Mundos Libres progresó a grandes pasos en el diseño y fabricación de diversas armas desde su posición como traficante de armas en la Esfera Interior durante la guerra de los Clanes, esperamos que la fábrica capelense produzca naves de guerra iguales a cualquiera de la Esfera Interior, suponiendo que la construcción vaya como se ha planeado.

Las estaciones espaciales se dividen en los cinco grupos siguientes, aunque ninguna estación encaja exactamente en una de estas categorías. Muchas estaciones cumplen varios papeles, actuando simultáneamente como estaciones de salto, terminales de carga/pasajeros e instalaciones de reparación. El tipo más común de estación espacial es la terminal de carga/pasajero, normalmente situada en la órbita planetaria o en el punto de salto cenit o nadir del mundo respectivo. Estas estaciones comprenden varios módulos diseñados para el tránsito de pasajeros y de carga entre las naves y la superficie, pero incorporan pocas armas. La estación de salto, llamada así a causa de sus velas colectoras de energía y sus bancos de almacenaje, proporciona recargas para naves de salto. Estas estaciones sólo se encuentran situadas en puntos de salto cenit o nadir, la mayoría de la estación consiste en módulos de energía, con espacio limitado para tripulación y pasajeros. La estación espacial clase Olympus, las estaciones más grandes en funcionamiento de la Esfera Interior, sirven tanto como estaciones de salto como astilleros para reparación. Las factorías orbitales normales o astilleros de embarcaciones se encuentran en órbita alrededor de un planeta y consisten principalmente en grandes módulos industriales para la fabricación, construcción y mantenimiento de naves de descenso y de salto. Los dos tipos finales de estaciones espaciales son las estaciones de combate y los hábitats espaciales. Estas raras estaciones espaciales sólo existen en los sistemas estelares más seguros. La más grande de las dos es la estación de combate, diseñada principalmente para defender un planeta. Una estación de combate despliega un conjunto impresionante de armas pesadas, además de bodegas de lanzamiento/recuperación e instalaciones de reparación para cazas y naves pequeñas. Las Guerras de Sucesión destruyeron la mayoría de las estaciones de combate que protegían los mundos de la Esfera Interior; las pocas que aún quedan permanecen en puntos de salto o en órbita planetaria. Los hábitats espaciales se construyeron durante la expansión colonial inicial de la humanidad

desde el planeta Tierra durante los siglos XXII YXXIII, Y la mayoría han servido como «base inicial» para la exploración de planetas de características similares a la Tierra descubiertos. La población de estos hábitats menguó en los siglos intermedios; muchas fueron abandonadas, BA'frUSPACIE

sus componentes valiosos se salvaron para ser utilizados a bordo de naves espaciales. Los pocos hábitats que aún permanecen están situados en órbitas planetarias cercanas o en puntos La Grange en un sistema planetario (estas posiciones de estabilidad gravitatoria se encuentran diseminados por todo el sistema, y cada planeta normalmente tiene varios puntos La Grange asociados con él). De acuerdo con varios informes de ROM, los Clanes utilizan hábitats orbitales como sibkos para líneas sanguíneas aeroespaciales y navales.

A diferencia de otras naves orbitales, el tamaño y la carencia de movimiento de una estación espacial requiere que esta sea construida en la misma localización en que va a ser ubicada. Unos módulos fácilmente transportables se fabrican en factorías o astilleros orbitales formando el núcleo de cada estación. Una vez los módulos estén completos, son transportados por naves de salto hasta los puntos de ensamblaje, donde los remolcadores los manipulan hasta situarlos en su posición. Una cápsula protectora encierra los módulos a armar, proporcionando protección blindada contra meteoritos descarriados o el disparo de armas hostiles.

La mayoría de las estaciones llevan armas normales tanto balísticas como de energía, pero la carencia de impulsión de la estación limita la capacidad de estas a la defensa. Alguna de las pocas estaciones espaciales de combate restantes de la Esfera Interior han comenzado a servir como plataformas de pruebas para el armamento naval, el cual proporciona un poder de destrucción infinitamente mayor.

Hasta ahora, ComStar no dispone de ningún informe creíble sobre las instalaciones de construcción naval de los Clanes. Sabemos que ellos fabrican nuevos cazas y naves de descenso, pero se han encontrado escasas

evidencias sobre instalaciones de naves de guerra o de salto. Todas las naves de guerra y de salto de los Clanes vistas hasta la fecha, se remontan a la era de la Liga Estelar, y de hecho pueden ser restos de la flota del Éxodo de Kerensky. El hecho de que muchas naves de los Clanes muestren modificaciones sugiere que los Clanes mantienen algunos astilleros de reparación, pero varias estrategias militares han sugerido que el escaso uso que realizan los Clanes de estos buques capitales ha hecho innecesaria la construcción de nuevas embarcaciones, implicando, por supuesto, que los Clanes continúan utilizando los únicos buques que Kerensky se llevó en su Éxodo. Otros han sugerido que la Esfera Interior simplemente no ha visto las modernas naves de guerra de los Clanes, las cuales, junto con la mayoría de la flota de los Clanes, permanece para proteger los mundos de los Clanes contra un contraataque de la Esfera Interior.

El Recuerdo, poema épico de los Clanes en el que graban su historia, describe la destrucción de aproximadamente cien naves de guerra en las Guerras Civiles del Éxodo. Basándonos en lo que nuestros propios registros históricos nos cuentan sobre el tamaño de la flota del Éxodo, los Clanes deberían poseer sólo 300 naves de guerra, si ellos no disponen de instalaciones de construcción. Entre los siete Clanes presentes en la Esfera Interior disponen de casi 120 naves de guerra; si el resto de los Clanes posee un número similar, esto sugiere un tamaño de la flota de unas 300 embarcaciones. La actual carencia de datos impide que ComStar pueda sacar conclusiones certeras sobre el tamaño de la amenaza de naves de guerra de los Clanes, pero esperamos remediar esta situación en un futuro próximo.

IFUNDAMIEN'FOS